SUC-session

Das Spectrum - Magazin

Die Gewinner sind gewählt
Das Beste Programm 1999

Auswertung der Umfrageaktion

AY-DATENBLÄTTER

mit "SCENE+" Diskette

AUSGABE
02
(179)
März/April 2000

INHALTSVERZEICHNIS

Inhaltsverzeichnis/Impressum	2	Auswertung Umfrageaktion	10
Inhalt Scene+ 36	3	Stars im Internet	13
SINTECH-Verkaufsliste	4	Datenblätter für AY	14
Vorwort	5	Programmtest	19
Leserbriefe	6	Adventurelösungen	20
News in Kürze	8	Karte zu Terramex	24
Forever 8 2000	9	mehr....	im nächsten Heft!

In der nächsten Ausgabe geht es dann weiter mit dem SQ-Tracker, die Mitgliederliste und wir erwarten eure Einsendungen vor allem auch für den Fussball-Sonderteil.

IMPRESSUM

Der Spectrum-User-Club ist der älteste existierende Spectrum-Club Deutschlands, der ASC der einzige Spectrum-Club Österreichs. Seit 1998 werden die Club-Magazine SUC-SESSION & SCENE+ zusammen an alle Clubmitglieder versendet. Sie werden gestaltet aus Artikeln der Redaktion wie auch Mitgliederberichten. Alle Mitglieder sind dazu aufgerufen, ihre Berichte als Textfile auf Kassette, +D, Opus, MB 02 oder MS-DOS bzw. handschriftlich oder ausgedruckt auf Papier einzusenden.

Redaktion SUC : Thomas Eberle, Gastäckerstr.23, D-70794 Filderstadt
Fred Dürkes, Südendstr. 7, 70565 Stuttgart
Redaktion ASC : Leszek Chmielewski Daniel,
Prager Str. 92/11/12, A-1210 Wien
Druck und Heftung: Lichtpauserei Lacerda, Filderstadt
Erscheinungsweise: 2-monatlich mit Diskette oder Kassette
Clubhotline SUC : 0711/775033 (Tel/Fax) Deutschland
ASC : 01/2723463 Österreich
Hardwarefragen : 0711/7456857 (Tel/Fax) Deutschland
Homepage : http://www.online.de/home/sintech

WIE WIRD MAN MITGLIED?

Die Mitgliedschaft ist grundsätzlich kostenfrei, aber die Hauptleistung der Clubs, die Magazine SUC-SESSION und SCENE+ als Clubheft kosten DM 10,00 pro Ausgabe oder im Abo 6 Ausgaben für 50,00 DM. Einfache Überweisung auf Konto-Nr. 320506900, BLZ 38070724 Bank 24 unter dem Zusatz "SUC" genügt. Bitte auf der Überweisung möglichst volle Adresse angeben.

PD-BIBLIOTHEK:

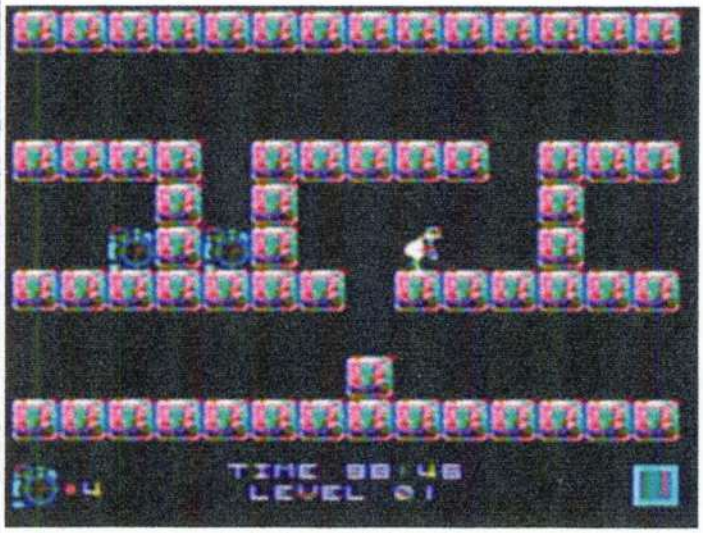
Der SUC hat zwei PD-Bibliotheken, die gegen eine geringe Gebühr PD-Programme verschicken. Die Gebühr beträgt bei bis zu 20 Programmen 5,00 DM und von 21-50 Programmen 10,00 DM. Jeweils inklusive Versandkosten innerhalb Deutschlands und Datenträger. Wer Programme einsendet, die noch nicht in der Bibliothek vorhanden sind, hat eine Bestellung frei. Demos sind entweder im Format Opus-Disc oder Kassette erhältlich, die anderen Programme auf +D oder Kassette.

Spiele, Utilities: Peter Rennefeld, Küpper 32,
52525 Heinsberg, Tel.:02452/939886
DEMOS : Manfred Messerschmidt, Wildtaubenweg 64,
71334 Waiblingen, Tel.: 07151/22387

INHALTSVERZEICHNIS SCENE+ 38 @2000 by LCD

Artillery
Balistische Berechnungen unter Berücksichtigung der Windstärke sollten es ermöglichen das Haus des Gegners mit Ihrer Kugel zu treffen. Nachbarschaftshilfe aus Deutschland bei der die Anleitung auch in dieser Sprache verfasst ist.

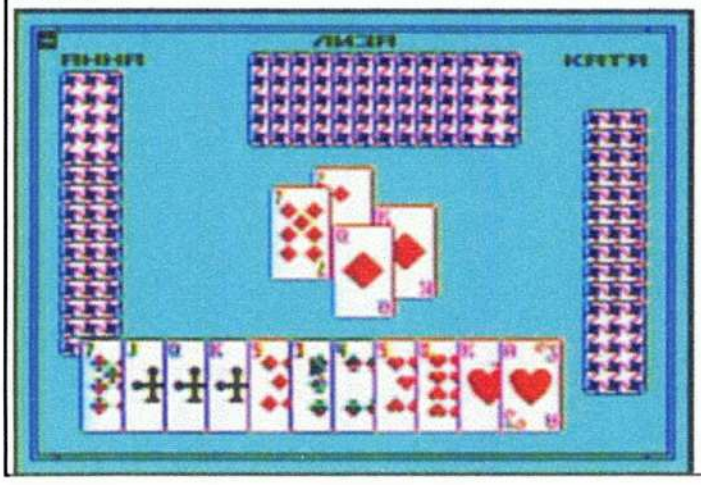
The Last Courier 128
Aus Rußland, Ähnlichkeiten mit Prince of Persia sind nicht



zu leugnen, sehr schwieriges Spiel bei dem sogar die Bodenplatten weggesprengt werden können.

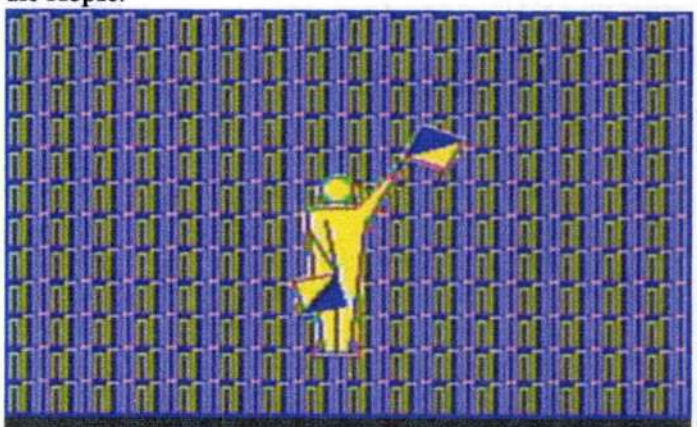
Scorched Earth 128 Demoversion (Rus)
Ähnlich wie Artillery, aber auch für Einzelspieler geeignet. Tretten Sie gegen acht Gegner an und setzen sie 3 verschiedene Waffen ein um ihre Feinde zu zerschmettern. Nichts für Kriegsgegner. Dieses Spiel macht Spaß!

Hearts



Von Windoofs her bekanntes Kartenspiel, die Regeln kenne ich leider nicht weil ich es einfach nicht am PC spielen will, und die Anleitung auf Russisch ist.

Demos:
Marazm 4K 128-Wow, tolle 3D Effekte dafür daß alles in 4K Platz hat.
Electrolite 128-Ein ULA gestörtes Demo von Crazytronics.
Crazytronic DXC99-Ein Kommentar von Crazytronics zu ihren überraschenden Erfolg bei Doxycon 99.
C2H5OH 2 4K 128-Fortsetzung der Geschichte mit Alkohol.
Clone 128-Ein mittelmäßiges Doxycon Demo.
Do What I Say 16K 128-Nettes Demo mit 3D Effekten.
Black Fury 128-Comixdemo, ziemlich Brutal, da fliegen die Köpfe.



Sonstiges:
ND-Sim-Simulation einer Parteizeitung, nett gemacht, eingesandt von Herrn Opitz.
Protracker3 128-Ein neues Musikprogramm, leider nur für MB02 Benutzer, andere Disk/Tapesysteme wurden nicht berückichtigt, daher befindet sich das Programm nur auf den MB02-Disketten. Eine Anleitung gibt es leider noch nicht, aber wir haben dieses Programm trotzdem als Bonus auf die Disc gebracht.

Neu:

MB 02+ Diskketteninterface, Standardversion, 2K Eprom, 128k SRAM	8BC	290,00 DM
+ Extra 128k SRAM 55,00 DM, + Extra 256k SRAM 97,00 DM, + Extra 384k SRAM		139,00 DM
Echtzeit-Uhr (RTC-Chip) für MB02		39,00 DM
MB02-Druckerkabel		25,00 DM
Didaktik Kompakt 48k Spectrum-komp. Rechner mit eingeb. 3,5" Laufwerk	KS	250,00 DM
Didaktik Kompakt mit 128k Aufrüstung	KS	350,00 DM
Proface AT Extern (Tastaturinterface zum Anschluß von PC-Tastaturen)	KS	100,00 DM
Proface AT intern	KS	90,00 DM
Melodik AY-Soundbox ohne Gehäuse	KS	40,00 DM
Melodik mit Gehäuse	KS	50,00 DM
128k Aufrüstung (nur für Hardware-Profis)	KS	35,00 DM
128k Aufrüstung inkl. Einbau (Platine einschicken)	KS	100,00 DM
Mice Maus (Maus die einfach am Kempston-Anschluß angeschlossen wird)	KS	40,00 DM
Spectrum +2A/+2B Platine voll bestückt		65,00 DM
+2 Kassettenrekorder		50,00 DM
Floppylaufwerk (1,86 bei MB02, 720k bei Opus, 780k f. +D) gew.Typ ang.		60,00 DM
Powerkit (wandelt +3 Netzteil um in Stromvers. f. 2 Floppy´s + MB02)		15,00 DM
Netzteil für +2A/B oder +3		30,00 DM
Netzteil für +2 (auch 48k und 128k)		40,00 DM
Floppykabel für 2 Laufwerke		7,00 DM
Microdrive		40,00 DM
Interface I		60,00 DM
Multiface 128 (läuft auch am 48k)		50,00 DM
Abdeckhaube 48k+/128k		12,50 DM
48k Tastaturfolie		20,00 DM
Spectrum +/128k Folie, neue Qualität		40,00 DM
Farbband original STAR LC 10 im Doppelpack, 2 Stück		10,00 DM
Atari Deluxe Joystick		5,00 DM
Microdrive Cartridges	gebraucht: 2,00 DM	neu: 6,00 DM
Leerdisketten DD 7,50 DM	HD	7,00 DM
+2/+3 Centronics Kabel		30,00 DM
Plus 3 Kassettenkabel		12,50 DM
Interface 1 Druckerkabel		27,50 DM
Silberpapier für ZX Printer		12,50 DM
Phaser-Pistole mit Software (Tape oder +3)		37,50 DM
Wafadrive Cartridges	16K=12,50 DM, 32K=14,50 DM, 64K	15,00 DM

Gebraucht:

Sinclair ZX Spectrum 128k		auf Anfrage
Sinclair ZX Spectrum +2		160,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +2A		130,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +3, eingeb. 3" Laufwerk		180,00 DM
Sinclair Spectrum 48k komplett (Gummi)		85,00 DM
Sinclair Spectrum 48k + komplett		100,00 DM
Opus Discovery Diskketteninterface mit 1x 720k Laufwerk		160,00 DM
Joystickinterface	1 - Port 5,00 DM	2 - Port 20,00 DM

Dazu noch jede Menge Softwareangebote und Bücher. Fordern Sie unsere Softwareliste an.
Preise zuzüglich Porto. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Mitglieder des SUC bekommen 10% Rabatt auf Hardware (ausgenommen Produkte von 8BC und Kompakt Servis).

SINTECH Gastäckerstr. 23 70794 Filderstadt Tel./Fax: 0711/775033
e-mail: sintech@online.de http://www.sintech.onlinehome.de

VORWORT

Hallo Spectrum-Freunde,
schwupps, und schon hat uns der Alltag wieder. Wer redet noch vom Millenium und dem Jahrtausendwechsel? Alles Schnee von gestern. An die 2000 statt der 99 beim Schreiben des Datums haben wir uns auch längst gewöhnt, doch manchmal wundert man sich doch, das es so einfach ging.
Dinge ändern sich, der Spectrum bleibt. Hätte noch vor Jahren so mancher gezweifelt, das der Spectrum oder die Clubs ins nächste Jahrtausend kommen, wurden sie eines besseren belehrt. Freilich, die deutsche Scene ist eigentlich fast nicht mehr da, aber aus dem Ausland kommen noch mehr und bessere Programme als jemals zuvor. Dazu muss man eigentlich für diese Software gar nichts bezahlen, sie ist oft PD oder zumindest für uns Westeuropäer freigegeben. Grund genug, diesen Programmierern einen Bonus zu geben doch wie macht man das am Besten? Leszek und ich haben uns die Umfrage ausgedacht, bei der das Beste Programm das im letzten Jahr auf unserer Diskette veröffentlicht wurde ausgewählt wird und der Programmierer ein Preisgeld aus gesammelten Geldern erhält.
Es stimmt mich wirklich traurig, das so wenige genauso dachten. Nur ganze 4 Mitglieder spendeten für das Preisgeld, nur 15 gaben eine Stimme für das Beste Programm ab. Nun, manche mögen vielleicht meinen, mit dem bezahlen des Clubbeitrags hätte man genug für den Spectrum getan, aber ich möchte über folgendes aufklären: Der Clubbeitrag wird dazu verwendet, das Clubheft und die Clubdiskette zu erstellen. Es ist keine Spende, ihr bezahlt damit unsere Leistung, die wir das Jahr über erbringen. Wir brauchen diese Leistung nicht erbringen, wenn euch das Ergebnis nicht interessiert. Zumal, dazu reicht das Geld gerade mal, in Zeiten steigender Kosten, allen voran das Porto, wird es sogar immer schwieriger, mit dem Clubbeitrag auszukommen. Wir können aus diesem Budget so einen Wettbewerb nicht durchführen, wir sind also auf extra Spendengelder angewiesen.
Ich möchte also darum bitten, das sich alle Mitglieder an die Nase fassen und sich an unserer, eigentlich tollen Sache, beteiligen. Spendet einen, vielleicht auch kleinen Betrag von 5,00 DM als Preisgeld und wenn ihr die Diskette/Kassette ladet, denkt auch gleich daran euch zu überlegen, welches Programm ihr als bestes Programm 2000 wählen wollt. Es kann ein Spiel, Demo oder Utility sein, ganz egal. Gewinnt eine Demo, wissen wir das Demos gut ankommen, das gleiche gilt auch für andere Programmsparten.
Wir werden den Wettbewerb fortführen und hoffen im nächsten Jahr auf mehr Beteiligung. Denkt dran, ich denke die Programmierer haben den Titel und auch das Preisgeld sicherlich redlich verdient. Ausserdem bietet es auch Programmierern im Club die Möglichkeit, sogar mehr als den Jahresbeitrag beim SUC wieder zu verdienen. Nur ein tolles Programm einreichen...

Nochmal zur Finanzsituation: Wir sind finanziell etwas in Schwierigkeiten, der Club hat ein leichtes Minus erwirtschaftet. Eigentlich düfte das nicht sein, der Grund liegt aber darin, das wir oft, im guten Glauben, Clubhefte noch an Mitglieder schicken, die den Mitgliedsbeitrag zwar noch nicht überwiesen haben, von denen wir aber dachten sie würden dabeibleiben oder die das auch ankündigten. Kommt dann der Beitrag nicht, haben wir allein 3,00 DM an Portokosten verloren, von den Produktionskosten für Heft und Diskette ganz zu schweigen. Da dies in der Vergangenheit zu oft vorkam, sind wir in den roten Zahlen. Deshalb verschicken wir Probehefte nur noch nach Bezahlung und versenden auch das Clubheft nur noch an Mitglieder die den Beitrag bezahlt haben. Wenn ihr nicht wisst, wie lange ihr noch bezahlt habt, schaut mal auf den Umschlag in dem das Heft gekommen ist. Oben steht die Absenderadresse und dahinter eine Zahl, z.B: 12/00. Das heisst es ist bezahlt bis Dezember 2000. Darunter steht übrigens auch noch das Disksystem oder Kassette. Bitte überweist den Beitrag immer vor dem abgedruckten Monat, so das wir immer planen können. Und keine Sorge, der Club hört nicht auf zu existieren. Wenn ihr das Clubheft mal vermisst, könnte das sein,das der Beitrag nicht bezahlt wurde oder, was auch schon vorkam, ein neuer Briefträger euren Briefkasten nicht findet. In diesem Fall lasst doch die Telekom auch was verdienen und "Ruf doch mal an". Billiger ist natülich e-mail oder auch ein Fax. Unsere Kontaktadressen stehen ja auf der 2. Seite hier im Heft.

Jetzt aber genug des Vorworts, schreibt uns was ihr über alles denkt und achtet auf die Deadline zur nächsten Ausgabe:
SCENE+ (Programme einsenden) 21.04.00, SUC-SESSION 22.04.00
Erscheinungsdatum wird wohl der 02.05.00 sein.

Viel Spaß

Thomas

Leserbriefe

Den Anfang macht ein Neumitglied. Andreas Kaiser schreibt uns viele Fragen. Der Einfachheit halber haben wir die Antwort immer gleich direkt unter die Frage geschrieben.

Ich habe ein paar Fragen zu eurer Beschäftigung:

1. Seit wann arbeitet ihr mit Speccy?

Ich habe meinen Speccy seit 1985, Fred schon seit 1983. Bei Leszek weiß ich es nicht, aber sicher auch um den Dreh. Den SUC habe ich 1994 übernommen, er war vorher in Wuppertal.

2. Was kennt ihr über verschiedene Clones von Speccy?

Bei Sintech gibt es den Didaktik zu kaufen. Ansonsten kenne ich Clones nur von Spectrum-Treffen und Zeitschriften. Leszek hat noch einen Pentagon und ist begeistert. Ich habe immer Sinclair-Rechner benutzt.

3. Wie steht es mit dem Soft vom Ausland?

Wir haben von 1995 bis 1997 neue Software aus Osteuropa vertrieben. Der Markt ist mittlerweile zusammengebrochen, aber wir verkaufen noch unsere Restbestände. Siehe auch unter Neuerscheinenungen bei
http://www.sintech.onlinehome.de
Es gibt noch jede Menge neue Programme, vor allem aus Russland. Wir bringen diese Programme als PD auf unserer Clubdiskette raus. Um den Programmierern einen Anreiz zu geben, wird jedes Jahr das beste Programm gewählt und es gibt attraktive Geldpreise. Natürlich muss man nicht aus Osteuropa kommen, um zu gewinnen, aber die Konkurrenz ist hart.

4. Welche Disksysteme unterstüzt ihr?

+D, Opus, MB02. Weitere Formate wurden bisher von uns auch nicht erwartet.

5. Was macht ihr sonst? (Ich meine, ob ihr irgendwelche Programme/Hardware für Speccy schreibt/entwickelt)

Leszek schreibt noch Programme und bringt diese auf die Diskette. Meine Wenigkeit hat zuletzt einen Beitrag zur Megademo „First Association" 1998 gemacht, Freds letztes Programm dürfte noch länger her sein...die Zeit.
Meine Zeit, die ich für den Speccy einsetze, geht eigentlich voll für den Club und Sintech drauf. Fred erledigt Hardware-Reparaturen, aber sehr eingeschränkt. Früher hatten wir einiges entwickelt, wenn wir die Zeit finden, bauen wir meinen IDE-Bausatz zusammen, den ich in Tschechien gekauft habe.

6. Wie steht es mit deutscher Demo-Scene bei euch? (Habt ihr Kontakte zu den Demo-Maker und zu welchen)

Wir sind die letzten Deutschen Demo-Scener. Zu unserer Gruppe „UVS" gehören noch Odin und Mic, beide noch bisher ohne Demo-Erfahrung aber das ändern wir gerade. Xterminator war der letzte der anderen, der hat dieses Jahr aufgehört. Leszek arbeitet noch bei der polnischen „Illusion-Group" mit und nennt sich Tigers Claw.

7. Wie steht es mit den Kontakten zu den deutschen Hard-Maker? (Das ist wohl die wichtigste Frage für mich, weil zur Zeit leite ich ein Projekt namens „AZX-Monstrum Project" (vielleicht habt ihr was davon gehört) und brauche dringend Unterstüzung von erfahrenen Hard-Maker)

Ausser uns war uns nichts über weitere Hard-Maker bekannt. Dein Projekt ist uns neu. Wir haben aber Kontakte zu Hardware-Makern im Ausland, vor allem zum MB02-Hersteller „8-Bit Company".

8. Braucht ihr Information, wieviel Erfahrung ich mit Speccy habe und was mache ich noch überhaupt mit ihm? Und überhaupt die Information wie alt ich bin u.s.w.?

Wir brauchen die Information nicht, aber wir hätten sie gerne, am besten inForm eines Artikels. Es gab mal eine extra Rubrik in der sich die Mitglieder vorstellen und wenn immer ein neuer hinzukommt, ist dieser natürlich
aufgerufen, dies auch zu tun.

Eine Mail erreichte uns von Mirko:
Hi Ebi!!!
Viele Grüße aus Ulm, diese Email ist die direkte Antwort auf die
erste Ausgabe der SUC-Session des Jahres 2000. Du schafftst es jedesmal wieder, die Gedanken wirklich wieder noch mehr in Richtung Specci zu lenken, ich hoffe, das geht auch anderen so! Trotz einiger auch schlechterer Nachrichten in Bezug auf die Specci-Szene hast Du diesmal (vielleicht sogar mehr als sonst) den Bogen zu den positiven Seiten unserer Mensch-Specci-Beziehung bekommen, ich glaube, die Hilfe von Joe Zinkernagel (verbessere mich, wenn der Name nicht stimmt) mit seinem „Update Freundin 1.0" war da nicht ganz unbeteiligt. Wie man sich sowas ausdenken kann? Echt spitze!
Alles in allem habe ich das Ganze wieder als Hinweis genommen, noch schneller unsere Ideen,zum Beispiel in Bezug auf unsere Demo, zu verwirklichen. Die Animationen sind übrigens schon fast fertig (zum 2. Mal, und dann hoffentlich entgültig!
Außerdem müssen wir Fred unbedingt überreden, daß er sich das IDE-Interface mal näher anschaut und dann womöglich mal mit dem Lötkolben rangeht. Das mit dem Partitionieren der Festplatte mit HIlfe von FDISK unter MS-DOS scheint mir aber fraglich, kann man diese Partitionen dann auch wirklich mit jedem Betriebssystem lesen, bzw. erkennen?
Soviel erstmal aus dem Internet-Café in Ulm (DM 8,- pro Std. und DM 1,5 einmalig pro Download: Interessant, nicht!).
Also bis bald, MIC

Hallo Mirko, vielen Dank für Dein Lob. Die Files über Freundin 1.0 und mehr findet man irgendwo im Internet. Joe hat es mir geschickt und ich in der SUC-Session verwendent. Eine Demo werden wir dieses Jahr doch endlich auch fertigkriegen und ich rufe auch hiermit weitere Specturm-User auf, sich daran zu beteiligen, damit auch mal eine Demo wieder aus Deutschen Landen kommt. Das IDE-Interface wird schon noch, Fred hab ich wohl schon soweit.

Manfred Messerschmidt befürchtete schon schlimmstes:
Hallo Thomas, das neue Jahr hat uns wieder voll im Griff. Vieles vom viel zitierten Millenium-Unheil ist nicht eingetroffen, jedoch was ich bislang vermisste ist die neue Ausgabe unserer alt geliebten SUC Brochüre. Ich hoffe, Dein Computer hat den Jahrtausendwechsel gut überstanden.
Spaß beiseite, in diesem Jahr wurde bis zum heutigen Zeitpunkt noch kein SUC-Heft zugeschickt. Gibt es irgendwelche Schwierigkeiten oder hast Du die Ausgabe eingestellt, was ich nicht hoffe. Wenn Du mir kurz Bescheid geben kannst, denn es interessiert mich brennend.
Ich bleibe weiterhin ein Spectrum Fan, denn wenn man sich so lange mit der Maschine beschäftigt, dann kommt man von der Sache kaum mehr weg. Immer wieder ist es verblüffend, was begnadete Programmierer auf dem Rechner hervorzaubern, auf einem Computer der veraltet und meilenweit von den neuesten Generationen entfernt ist.
Nun hoffe ich, daß Du weiterhin dem Spectrum die Stange hälst und verbleibe mit freundlichen Grüßen,
Manfred

Hallo Manfred,
wie Du ja schon weißt, hatten wir zuletzt etwas Probleme mit dem Erstellen des Magazins. Zum einen wurde LCD mit der SCENE nicht fertig, zum anderen mußte ich mit sehr wenigen Fremdeinsendungen auskommen. Ich hoffe das wird in den nächsten Ausgaben besser. Ich weise auch nochmals darauf hin, das einige Specials laufen, zu denen wir eure Einsendungen brauche. Für die nächste Ausgabe geht es um Fussball, in der übernächsten um Hardware.

Hermann Deters schreibt uns:
Hallo Thomas, eine Frage zum Copyright zu Euren Spectrum-Kassetten: Da ich kein Floppy-Disk-System an meinem Spectrum habe und nur die Kassetten von Euch beziehe, möchte ich diese mit meinem AMIGA einlesen und als Z80

Dateinen auf eine CD brennen. Eventuell könnte ich die analogen Töne ja auch als MP3-Files brennen (die Machbarkeit und den Nutzen der Komprimierung muss ich noch testen). Ist dies rechtlich erlaubt und gibt es Bedenken von Eurer Seite hierzu?
Die Daten auf den Kassetten könnten ja durch magnetische Einflüsse beschädigt werden. Aus familiären Gründen komme ich nur selten dazu, eine Kassette ganz durchlaufen zu lassen. Daher möchte ich diese irgendwie sicher speichern.
Habt Ihr Erfahrungen mit der Sicherung von Magazinen (Happy Computer und so)? Die Familien Dokumente (über 1500) habe ich bisher immer als JPEG-Dateien abgespeichert.
Für das nächste Abo (ab April) bleibe ich noch Mitglied. Danach muss ich sehen wie es weiter geht (Familie, Haus und so).
Mit freundlichen Grüßen Hermann Deters

Hallo Hermann, nein, von unserer Seite gibt es keine Bedenken gegen eine Sicherung unseres Magazines im PC-Format. Zumal es ja zu rein privaten Zwecken ist. Ich möchte Dich aber bitten, zumindest das jeweils aktuelle Magazin nicht weiterzugeben und schon gar nicht im Internet zu verbreiten, da dieses Anrecht doch den regulären Mitgliedern vorbehalten bleiben sollte. Ältere Ausgaben (sagen wir ab einem halben Jahr) kannst Du auch gerne verbreiten, das ist ja dann auch Werbung für uns. Als Dateienformat empfehlen wir aber TAP-Files. Von MP3 rate ich gänzlich ab, der Datenumfang wäre im Bereich von mehr als hundert Megabyte pro Ausgabe. Zu dem Einscannen von Zeitungen haben wir selbst bisher keine Erfahrungen gesammelt, aber JPEG ist sicherlich das beste Datenformat. Das Du kein Diskettenlaufwerk hast ist eigentlich schade, den es würde dir eine ganz neue Dimension beim arbeiten auf dem Specci geben. Klar, für Kassetten braucht man viel Zeit, wer hat die schon. Bei Interesse melde dich doch mal, wir haben ja mehrere Dinge im Angebot.

News in Kürze

Kein Reparaturservice
Jean Austermühle hat sich offenbar aus der Spectrum-Szene verabschiedet. Schon seit längerem haben wir immer wieder gehört, das er seinen angekündigten Reparaturservice nicht in der Weise führt, wie sich die User das vorstellten. Grund genug für alle, jetzt noch einmal an ihn zu schreiben und ihn daran zu erinnern, auch evtl. nicht reparierte Teile wenigstens zurückzusenden. Im übrigen hatten wir vom Club aus schon das Angebot gemacht, er solle alles zur Verteilung an uns schicken, er hatte aber nicht reagiert.

Computer-Museum
Der Förderverein Kieler Computermuseum sucht schon seit längerem Gönner, die es ermöglichen, ein Computermuseum auf die Beine zu stellen. Da das Ziel, ein Museum zum Durchgehen und Anfassen, momentan noch weit entfernt ist, plant man zumindest ein virtuelles Museum im Internet zu erstellen. Näheres bei Mike Preiss, e-mail: mip@bonit.org oder http://www.procycon.de

Spectrumania in Wittenberg
Der Termin für das Treffen in Wittenberg steht fest: 30.09 - 01.10.2000. Gleiches Gebäude des Kulturvereins Wittenberg wie 1999.

Treffen in Gladbach
Der Termin für das Treffen in Gladbach steht noch nicht genau fest, es wird aber entweder am Wochenende 27/28. Mai oder 03/04. Juni stattfinden. Wir werden hoffentlich genaueres in der nächsten Ausgabe berichten können.

SPC Clubkonto gepfändet
Schwere Zeiten für unseren langjährigen Spectrum-Partnerclub SPC. Aufgrund privater Probleme (unberechtigte Unterhaltszahlungen) wurde jetzt das SPC-Clubkonto gepfändet. Zu unrecht, wie Wolfgang Haller betont und auch widerrechtlich, da das Clubkonto Eigentum der Clubmitglieder ist, die dafür ja eine Leistung verlangen, sprich Clubheft, die Wolfgang Haller ohne dieses Geld ja nicht erbringen kann. Seinem Einspruch wurde wohl stattgegeben, aber die Mühlen mahlen langsam und solange bis das Geld wieder hier ist, kann es zu finanziellen Engpässen kommen. Wolfgang ist aber ein harter Kämpfer für den Spectrum und lässt sich sicherlich nicht unterkriegen.

9. Hollandische Sinclair- und SAM Tag
In der Ger. Kirche in Bunnik/Holland wird am 22. April ein Spectrum-Treffen stattfinden. Wer Lust hat, sich mit unseren Niederländischen Nachbarn auszutauschen (immer sehr interessant) findet eine Wegbeschreibung unter http://www.hobby-nl/~sinclair-gg oder bei uns anfordern.

Plug-In für WinAmp
Spectrum-Freaks mit PC aufgepasst. Wer seine AY-Sounds mal über den PC hören will, für den gibt es jetzt ein Plug-In für WinAmp. Es spielt Songs im VTX-Format ab. Eine Beschreibung wie das geht können wir mitliefern. Wer Interesse hat, kann das Programm bei uns anfordern (Diskette schicken oder e-mail an sintech@online.de)

Z-Fest
CP/M und 8-Bit Freunde können sich auf dem Z-Fest 2000 austauschen. In Gueglingen bei Heilbronn werden Geräte aus Urzeiten und auch neuere vorgestellt. Termin ist der 08/09. Juli 2000 (Samstag ab 10 Uhr vormittag). Mehr Informationen gibt es unter http://www.gaby.de oder beim Club anfordern.

FOREVER 8 2000

Einige waren hier (Und werden auch nächstes Jahr wieder hier sein)

Die Party fand in Trencin, in der Slovakei statt und stand nicht etwa unter dem Motto, für immer 8 Jahre alt zu sein sondern um die 8 Bit Szene. Drei Computersysteme waren vertreten: C64/Atari/Spectrum, und natürlich waren die Spectrum User sehr zahlreich erschienen und stellten eine echte Bereicherung des Treffens dar, so daß auch im nächsten Jahr eine Forever 8 Party stattfinden wird.
Ich kam leider erst am Samstag um ca 13:30 an, zusammen mit anderen Spectrum Usern aus Wien. Zu dem Zeitpunkt waren die Italiener z.B. schon abgereist.
Als erstes machten wir uns mit allen Szeneleuten bekannt, was nicht lange dauerte, da ich ein Namensschild hatte und dadurch trotz des etwas veränderten Aussehens konnte mich sofort jeder erkennen. Da die Party International war, wurden alle Ansagen auf Slovakisch und Englisch gemacht. Bei der Ankunft wurden uns gleich die 100 Kronen abgenohmen und stattdessen Votesheets gegeben mit denen wir dann alle abstimmen sollten. Leider konnte man nur drei besten wählen!
Jeder Computer hatte seine eigene Ecke, sogar die vereinzelt auftauchenden PC´s, in welcher Form auch immer. Auf der Bühne liefen die Vorbereitungen zum Democompo auf Hochtouren und auf dem Projektor wurden ältere Spectrum Spiele gezeigt. Es war die erste Party auf der wirklich ein Projektor verwendet wurde, sonst traf man ja überall auf Großbildfernseher, so z.B. auf Doxycon.

Ich hatte zwar ein Bild für das GFX Compo mitgebracht, aber da es auf Kassette war, stieß ich auf einige Schwierigkeiten, so war der einzige Sinclairrechner mit Tapedeck ein +2A der einige Meinungsverschiedenheiten mit dem Diskinterface hatte. Dank meines handlichen Massenspeichers (Notebook mit Taper) konnte ich aber zum glück alle diese Formatschwierigkeiten lösen und mein Bild nahm dann doch am Compo teil (Völlig umsonst, den 11 Platz belegt!).
Bevor das richtige Compo gestartet wurde, mußten wir die Mixed Intro und Mixed Music Compo bewerten, auf dem nichts wirklich weltbewegendes gezeigt wurde, dann begann der einzige Deutsche Besucher aus der C64 Szene und Mitbegründer der Zeitschrift Go 64 mit der Vorführung des C64 SCPU der wirklich viel aus vorhandenen Spielen und Demos herausholen konnte. Mit seinen 20 Mhz erlaubte er sogar Multitasking auf einem Windowsähnlichen Bertiebssystem. mit dem eZ80 80 Mhz wäre so etwas auch auf dem Speccy mit Leichtigkeit machbar.
Florian und Thomas aus Wien gingen dann kurz vor 18 Uhr, und erst um 19 Uhr starteten die anderen Compos. Intro 1024 Byte, Graphik und Musik in Interupts. Wie nicht anders zu erwarten war, gingen für Spectrum die meisten Beiträge ein und es war schon beinahe störend daß die polnischen Atari User andauernd nach Zugabe riefen als das Spectrum Music Compo lief.
Den ersten Platz beim C64 GFX gewann ein Spectrum User aus dem C64-freien Rußland, der das Bild auf einem emulierten C64 zeichnete.
Beim Spectrum waren 23 Bilder zu bewerten, im Gegensatz zu den 3 des Atari und 9 des C64, also eine ganz beachtliche Menge in der mein eigenes Bild praktisch unterging. Ein Bild war sogar in Color Draw gezeichnet worden (und nicht im Interlace, wie behauptet wurde). Bei den Musikstücken wurde eher aufs Soundtracker und Protracker gesetzt. Bei den 1024 Bytes Intros beeindruckte Mathrics von Baze, der schon länger eine 3D Engine entwickelte, mit Erfolg, wie wir uns alle überzeugen konnten, Gasman belegte auch eine Top-platzierung, und in der nächsten SCENE+ werdet Ihr alle diese Meisterwerke zu Gesicht bekommen.

Die Compos endeten um 23 Uhr, dann begann die Vorführung älterer C64, Atari und Spectrum Demos, bei der mir viele effekte bekannt vorgekommen sind, endweder schauen die Spectrum User bei Atari/C64 ab, oder umgekehrt...
Um etwa 1:30 ließ bei mir langsam die Batterie

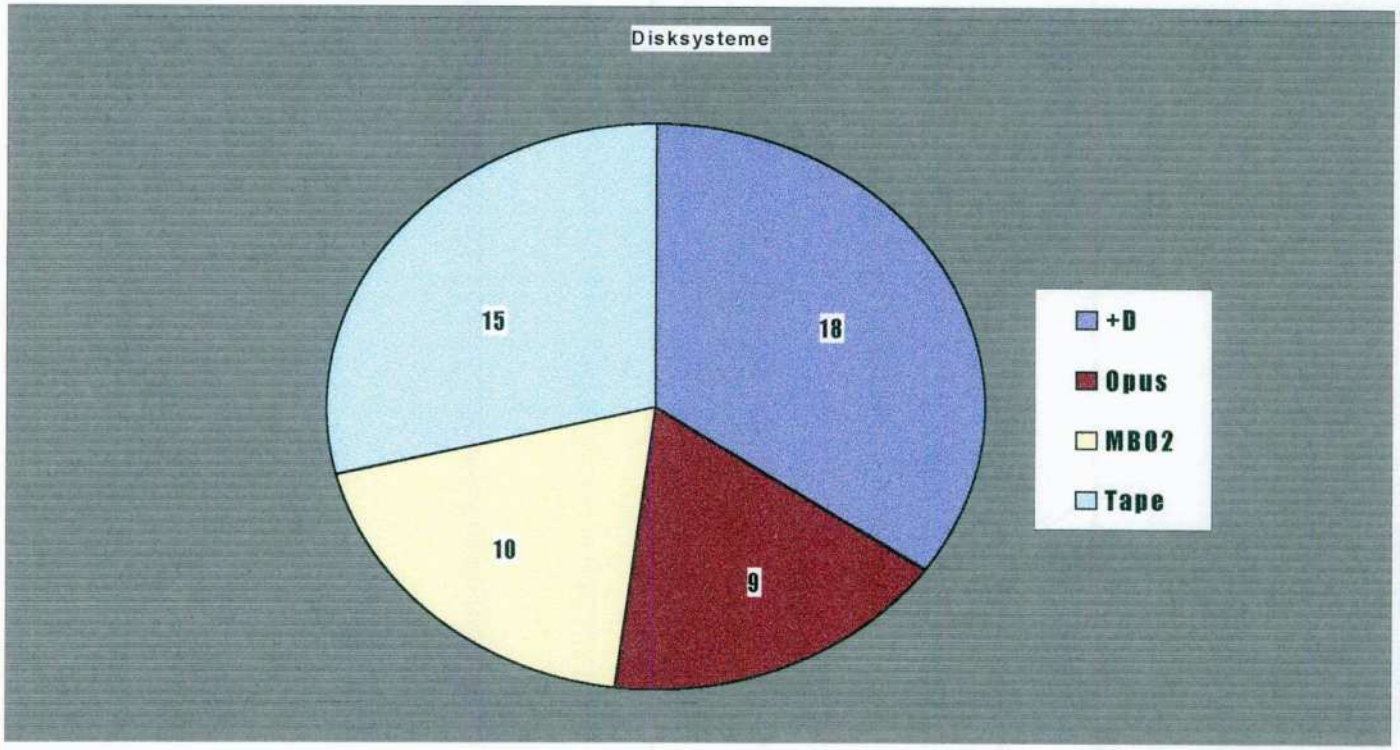
nach und ich schleppte mich rauf in den fünften Stock des Gebäudes in mein Zimmer, welches überrachend Komfortabel war (Nicht das was man von Zlincon gewohnt ist, Thomas!), so daß bei der Bekanntgabe der Resultate meine Geistesgegenwart gesichert war.
Alle Gewinner erhielten ihre Preise, ein T-Shirt (Nicht „Forever-Ich war hier, habe es überlebt, und bekam dafür nur dieses lausige T-Shirt"), aber so ähnlich, dann kam die Ablichtphase in der alle die entsprechend gerüstet waren, ihre Fotoapparate zückten und die Sieger ablichteten. Ein T-Shirt wurde von allen Gewinnern signiert und versteigert. Aber auch die anderen kamen zum Zuge und dürften ein Shirt unterschreiben. Als Höhepunkt der Party als alle die nicht fahren mußten genug Bier intus hatten, ließ einer der Spectrum User seinen blanken Oberkörper signieren, setzte eine Krampusmaske auf, und ließ sich mit zwei Spectrums ablichten, fürs Internet...
Um ca. 11 Uhr war die Party zu Ende und alle Spectrum User gingen auf einen Drink aus, außer ein paar die unbedingt schon nach Hause fahren mußten, und ich war einer davon.

LCD.

Auswertung der Umfrageaktion

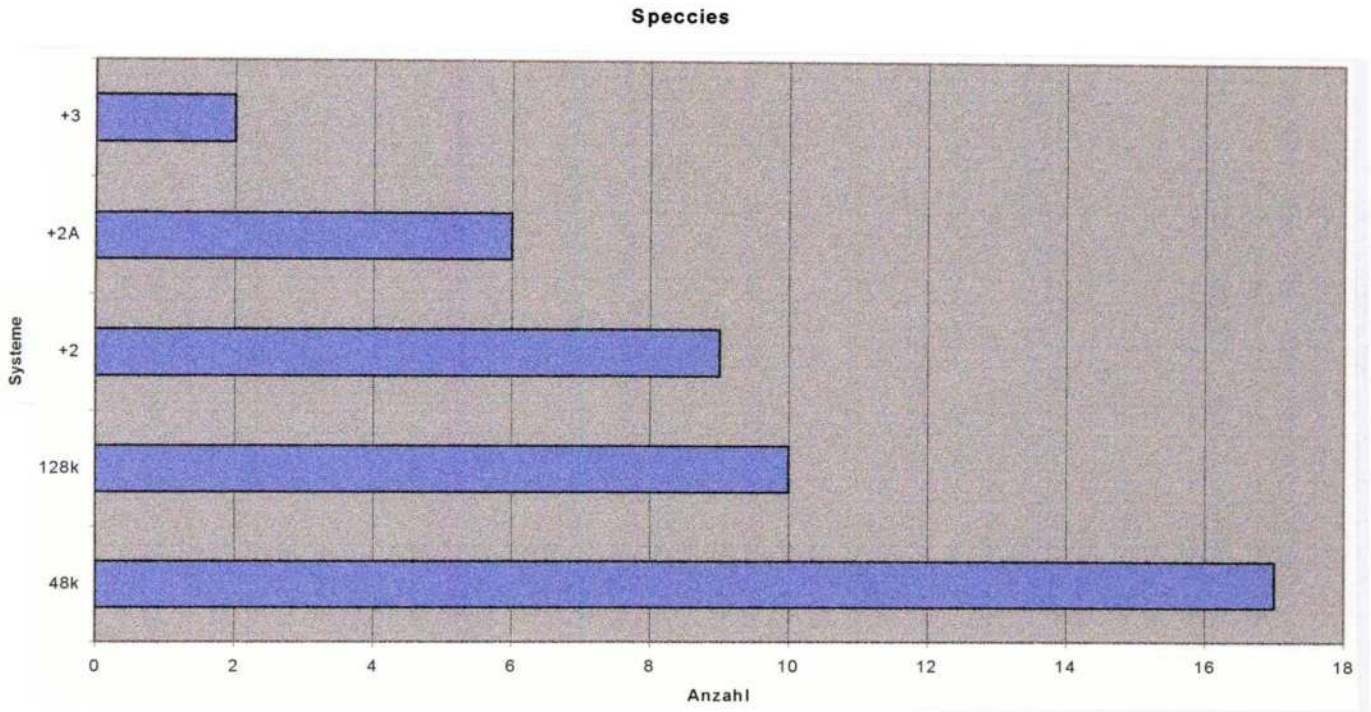
Nicht ganz so gross wie im letzten Jahr war unsere Aktion diesesmal angelegt. Ziel war auch, die User nicht mit einem riesigen Fragebogen abzuschrecken um so mehr Antworten zu bekommen. Zumindest hat es diesmal keiner geschafft, die Postkarte ohne Antworten darauf zurückzuschicken, wenn auch manchmal nicht alle Fragen beantwortet wurden. Es kamen noch weniger Antworten, letztes Jahr hatten wir 30 Karten zur Auswertung, dieses Jahr sind nur 23 Karten zurückgekommen, was mit meiner und Leszeks Meldung zusammen gerade mal 25 Meinungen gibt.

Nun den, was wir von jedem haben ist sein bevorzugtes Speichermedium. Letztes Jahr hatten wir 20 User mit +D, 10 User mit Opus und 7 mit einem MB02. Der Rest hat entweder Kassette oder exotischere Discinterfaces. Wohlgemerkt, die User können mehrere Systeme haben, uns interessiert nur das hauptsächlich benutzte. Dieses Jahr verteilt sich der Kuchen ähnlich.

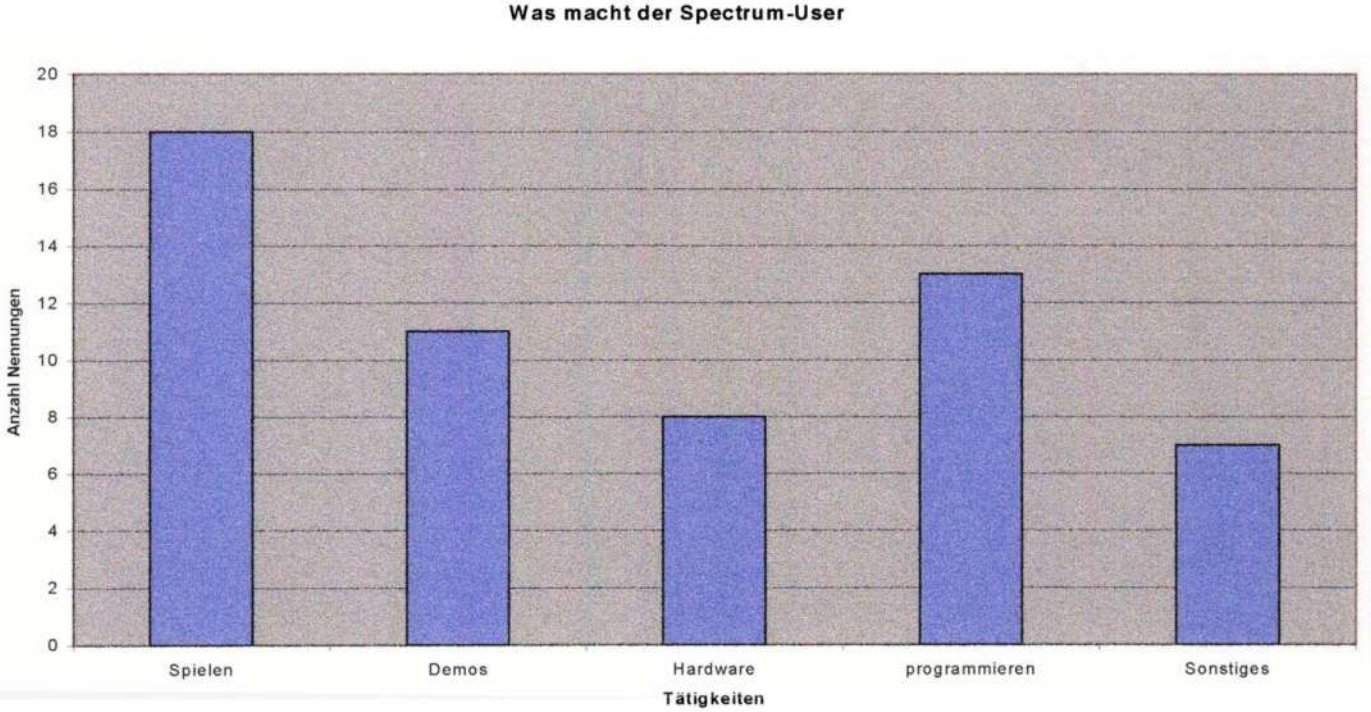


Bei der Frage nach den Computern lässt sich weniger repräsentativ arbeiten. Wenn leider nur die Hälfte aller Mitglieder antwortet (trotz mehrerer Aufrufe) und dies unter Umständen nicht einmal die gleichen sind wie im Vorjahr, kann man Veränderungen kaum feststellen. Anhand unserer Grafik kann man aber vielleicht sehen, was wohl generell am verbreitetesten ist:

Zudem haben wir noch 2 Meldungen, einmal den Didaktik Kompakt, der ja von SINTECH verkauft wird und auch ein Spectral, der DDR-Spectrum Nachbau sind noch im Einsatz.



Kommen wir zu den Interessen. Letztes Jahr haben wir ja gesehen, das die meisten spielen, was für Leszek ein weiterer Anreiz ist, Spiele auf die SCENE+ zu packen und sehr viele auch programmieren (wo sind dann die ganzen Programme?). Wie auch bei der Frage zuvor, kann auch dieses Ergebnis hier leider nicht repräsentativ sein, sondern lediglich einen Trend abgeben. Schade eigentlich, bei all der Arbeit die wir uns machen, hätten wir uns mehr Antworten gewünscht. Das macht die Sache ja interessanter. Dennoch, hier die Auswertung:



Man sieht also, immer noch die meisten spielen. Zum zweiten Wert, dem hohen Anteil an Programmierern muss ich hinzu fügen, das eigentlich gefragt ist, mit was die User derzeit ihre Zeit am Spectrum verbringen. Sicherlich waren viele mal irgendwann Programmierer, aber wenn diese heute nichts mehr programmieren, sollte es auch so in der Auswertung erscheinen. Es erscheint hier ein Bild von 13 Programmierern, hochgerechnet auf alle User könnten das also über 20 Programmierer sein, erschienen ist aber im ganzen Jahr 1999 nur 1 einziges aktuelles Programm und zwar der Delta-Compressor von Leszek. Sollte es also wirklich mehr Programme geben, dann her damit! An sonstigen Beschäftigungen wurde vor allem dieVerbindung PC-Spectrum sowie das konvertieren von Programmen genannt.

Nun aber zum unserem grossen Preisverleihen. Leider haben von unseren 23 Einsendern ganze 9 sich der Stimme enthalten. Das heisst also, mit Leszeks und meiner Stimme sind jetzt nur noch 16 Meinungen im Topf. Ein Einsender hat dafür gleich 6 Programme genannt, aber mangels Einsendungen lassen zählen wir auch das. Folgende Programme wurden vorgeschlagen:
Crime Santa Claus, Buratino , 5th Element, Boovie 2, Mathegenie, Patience, Dr. Mario, Coloris, Master Brain, ST-Tracker, Pussy 128, Funtasy 128, SDM 4K Intro, Entropy, Boulder Dash VI, Boulder Dash V, Jazzy Rabbit 128k, Bedlam 128, Binary Love, Radiation, Hamon 4, Mezi Vezemi, Babylon 5, Armageddon, Kretek, Iron Attack, Jam und Delta Compressor.

Und Gewinner ist...

BOOVIE 2 von ESA!

Wir werden die tschechischen Gewinner davon unterrichten und hier sicherlich bald ein Statement abdrucken können. Den zweiten Platz hat Dr. Mario belegt, leider konnten wir hier den Programmierer nicht ermitteln, zweifellos stammt er aus der ex-UdSSR. Einen dritten Platz konnten wir nicht eindeutig ermitteln, 5th Element, PUSSY, Boulderdash V und Mezi Vezemi teilen sich diesen Platz punktgleich. Deswegen werden nur der erste und der zweite Platz mit Prämien versehen. Für den 1. Platz schütten wir 120 DM aus, sicherlich ein Ansporn für BOOVIE 3! Für Dr. Mario gibt es 50,00 DM, aber nur soweit der Gewinner auffindbar ist. Sollte dies nicht der Fall sein, wandern die 50,00 DM sowie die 30,00 DM die für den 3. Platz vorgesehen waren in einen Topf für das nächste Jahr. Ich denke aber Leszek wird sich sicherlich als Spürhund betätigen und den Programmierer von Dr. Mario finden.

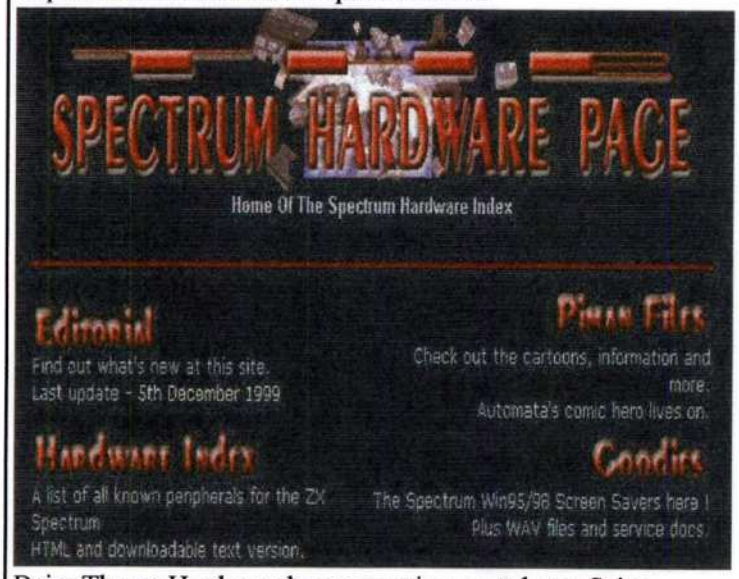
Der Wettbewerb hat auch eines gezeigt, Spiele sind euer liebstes. Klar, es gibt auch immer wieder tolle Ideen, für die der Spectrum wie gemacht ist. Vor allem der Gewinner BOOVIE zeigt das. Kein 1000 Megaherz PC kann dieses Spiel verbessern, der Spectrum reicht hier vollkommen aus.

Vielleicht haben wir den ein oder anderen dazu inspiriert, auch ein Programm einzusenden oder jemand der nicht gespendet hat sagt sich, "ja, für dieses Programm hätte ich auch gern gespendet". Man kann es jetzt nicht mehr ändern, aber im nächsten Jahr besser machen. Unser Ziel ist es zu erreichen, das die Programmierer sogar stolz darauf sind, wenn ihr Programm auf der SCENE+ veröffentlicht wird und sie damit die Chance erhalten einen Preis zu gewinnen. Möglicherweise können wir auch die Spectrumania zur Preisverleihung nutzen, mal sehen. Schauen wir mal, was es dieses Jahr für tolle Programme gibt.

te

Stars im Internet

Und wieder mal wagen wir einen Blick ins Internet. Zuerst besuchen wir eine alte Bekannte, die Seite von World of Spectrum.
http://www.void.demon.nl/spectrum.html



Es lohnt sich immer wieder bei dieser Seite reinzuschauen, die wohl eine der besten überhaupt ist. Hier gibt es nicht nur ein grosses Programmarchiv, das wohl von allen am übersichtlichsten gestaltet ist und seit unserem letzten Artikel auch wesentlich umfangreicher wurde, auch gibt es immer wieder neue Infos über Projekte, andere Gruppen und neu auch jetzt eine Hardware-Seite.Hier wurde jede gefundene Hardware für den Spectrum (ausser den vielen Joystick-Interfaces) beschrieben und alte Werbeannoncen oder Verweise auf nähere Infos beigefügt. Man findet so Raritäten wie Crescent Disc Interface oder Logitech-Commodore Flppy Interface aber auch neue Dinge wie General Sound Interface oder das MB02. Wer also wissen will, was er da gerade für ein Interface gefunden hat, hier ist die Antwort.

Beim Thema Hardware kommen wir zur nächsten Seite:
http://simandl.jinak.cz/stranky/zxs/zxs_a.htm
Auf dieser privaten Homepage eines wohl eher ex-Spectrum-Users finden wir einige interessante Dinge für Hardware-Bastler. Die Schaltpläne des tschechischen UR-4 - Interfaces und einer Soundkarte für das UR 4. Mit dieser Karte wurden die mit SAMPLETRACKER erstellten Sounds immer abgespielt. Wir wollten diese Interfaces in Deutschland vertreiben (Stickwort SDA4) aber leider gab es da schon keine Hersteller mehr und selber produzieren scheitere ebenfalls. Wir haben aber noch jede Menge Bauteile, falls sich jemand noch daran wagen möchte. Ach ja, und wer mit Sound nichts am Hut hat, findet auf der Seite auch noch den Schaltplan für ein Discinterface, das aus einem +2A einen +3 macht. Das ist doch was. Wir werden die Baupläne für alle die keinen Internet-Zugang haben, vermutlich in unserem Hardware-Special noch veröffentlichen.

Exodus - Homepage
http://www.fortunecity.com/skyscraper/emacs/49/

Die Jungs aus Polen sind vielleicht ein bisschen in Vergessenheit geraten, aber es gibt sie immer noch. Manche mögen sich erinnern, in der Zeit bevor alles aus Russland und anderen GUS-Staaten kam, war Exodus das einzige Team mit regelmäßigen Demo-Releases...und was für welche. Wer schon immer etwas mehr über die Programmierer und ihre Projekte wissen wollte, der ist hier richtig. Letztes Jahr veranstaltete Exodus den Complex-Compo, ein Grafik und Musikwettbewerb im Internet. Die Ergebnisse und Programmfiles sind natürlich ebenso abrufbereit, wie alle Demos der Gruppe. Speziell für die Demo Lazarus wurde eine extra-Seite eingerichtet. Wenn man nämlich während LAZARUS die CODE-INPUT Sequenz startet CAPS und SYMBOL-SHIFT gedrückt hält, wird man nach einem Passwort gefragt. Gibt man ALTERNATIVE STORY ein, nimmt die Demo eine Wende, HARVESTER wird gestartet und damit eine völlig andere Demo. Tolle Idee. Überhaupt sind die Demos von Exodus immer etwas besonderes, sie erzählen eine Geschichte. Also wer die Demos noch nicht hat, sollte mal einen Besuch abstatten.
Auch setzt sich Exodus für die sogenannte EURO-DEMO ein, das ist ein Standard nachdem alle programmieren sollten, damit die Demos auch auf unseren Rechnern einwandfrei laufen, und nicht nur auf russischen PENTAGONS. Erste Erfolge hat Exodus mit ihrer Aktion schon erzielt. Wer mehr dazu wissen will, findet das auf der Homepage in der Rubrik EURO.

Wie immer kann ich nicht oft genug betonen, das wir gerne Vorschläge von euch für diese Rubrik entgegennehmen. Auch weiss ich, das mehrere Clubmitglieder eigene Homepages haben, die wir auch gerne vorstellen. Leider habe ich aber die Adressen dieser Homepages bei meinem Umzug schon vor einem Jahr verloren. Also bitte nochmals durchgeben.
te

Datenblätter für AY

Hallo Leute,
ich hab grade was feines auf dem Netz gefunden: Die Datenblätter des Herstellers vom AY-Soundchip ! Ich hab gestern versucht, die logarithmischen Lautstärke-Stufen mit dem Oszilloskop zu messen (für eine genauere Digi-Sound-Ausgabe), aber durch Störsignale auf der Leitung war das nicht exakt genug möglich. Ich habe jetzt die Datenblätter gefunden und da stehen sie alle drin ! Ich werde dann einen Konverter programmieren, der lineare 16 Bit PC-WAV-Dateien für den Spectrum in 4 Bit logarithmische Samples umwandelt. Vielleicht kann man die ja noch irgendwie komprimieren, damit mehr in den Speicher passt. Bin dann auch mal gespannt, wie die Qualität der Ausgabe auf dem Speccy wird. Die meisten Programmierer haben das bisher sicher falsch gemacht, weil sie nicht logarithmisch konvertiert haben ! Die Datenblätter sind für alle die es noch interessiert hier abgedruckt.
Tschau !
Christof Odenthal

PIN CONFIGURATIONS

40 LEAD DUAL IN LINE
AY-3-8910

Top View

V_{SS} (GND)	1	40	V_{CC} (+5V)
N.C.	2	39	TEST 1
ANALOG CHANNEL B	3	38	ANALOG CHANNEL C
ANALOG CHANNEL A	4	37	DA0
N.C.	5	36	DA1
IOB7	6	35	DA2
IOB6	7	34	DA3
IOB5	8	33	DA4
IOB4	9	32	DA5
IOB3	10	31	DA6
IOB2	11	30	DA7
IOB1	12	29	BC1
IOB0	13	28	BC2
IOA7	14	27	BDIR
IOA6	15	26	TEST 2
IOA5	16	25	A8
IOA4	17	24	$\overline{A9}$
IOA3	18	23	$\overline{RESET}$
IOA2	19	22	CLOCK
IOA1	20	21	IOA0

28 LEAD DUAL IN LINE
AY-3-8912

Top View

ANALOG CHANNEL C	1	28	DA0
TEST 1	2	27	DA1
V_{CC} (+5V)	3	26	DA2
ANALOG CHANNEL B	4	25	DA3
ANALOG CHANNEL A	5	24	DA4
V_{SS} (GND)	6	23	DA5
IOA7	7	22	DA6
IOA6	8	21	DA7
IOA5	9	20	BC1
IOA4	10	19	BC2
IOA3	11	18	BDIR
IOA2	12	17	A8
IOA1	13	16	$\overline{RESET}$
IOA0	14	15	CLOCK

24 LEAD DUAL IN LINE

Top View

V_{SS} (GND)	1	24	$\overline{CHIP\ SELECT}$
BDIR	2	23	A8
BC1	3	22	$\overline{A9}$
DA7	4	21	$\overline{RESET}$
DA6	5	20	CLOCK
DA5	6	19	V_{SS} (GND)
DA4	7	18	ANALOG C
DA3	8	17	ANALOG A
DA2	9	16	NO CONNECT
DA1	10	15	ANALOG B
DA0	11	14	TEST IN
TEST OUT	12	13	V_{CC}

Programmable Sound Generator

FEATURES

- Full Software Control of Sound Generation
- Interfaces to Most 8-Bit and 16-Bit Microprocessors
- Three Independently Programmed Analog Outputs
- Two 8-Bit General Purpose I/O Ports (AY-3-8910)
- One 8-Bit General Purpose I/O Port (AY-3-8912)
- Single +5 Volt Supply

DESCRIPTION

The AY-3-8910/8912/8913 Programmable Sound Generator (PSG) is a LSI Circuit which can produce a wide variety of complex sounds under software control. The AY-3-8910/8912/8913 is manufactured in the General Instrument N-Channel Ion Implant Process. Operation requires a single +5V power supply, a TTL compatible clock, and a microprocessor controller such as the General Instrument 16-bit CP1610 or one of the PIC1650 series of 8-bit microcomputers.

The PSG is easily interfaced to any bus oriented system. Its flexibility makes it useful in applications such as music synthesis, sound effects generation, audible alarms, tone signalling and FSK modems. The analog sound outputs can each provide 4 bits of logarithmic digital to analog conversion, greatly enhancing the dynamic range of the sounds produced.

In order to perform sound effects while allowing the processor to continue its other tasks, the PSG can continue to produce sound after the initial commands have been given by the control processor. The fact that realistic sound production often involves more than one effect is satisfied by the three independently controllable channels available in the PSG.

All of the circuit control signals are digital in nature and intended to be provided directly by a microprocessor/microcomputer. This means that one PSG can produce the full range of required sounds with no change in external circuitry. Since the frequency response of the PSG ranges from sub-audible at its lowest frequency to post-audible at its highest frequency, there are few sounds which are beyond reproduction with only the simplest electrical connections.

Since most applications of a microprocessor/PSG system would also require interfacing between the outside world and the microprocessor, this facility has been designed into the PSG. The AY-3-8910 has two general purpose 8-bit I/O ports and is supplied in a 40 lead package: the AY-3-8912 has one port and 28 leads: the AY-3-8913 has no ports and 24 leads.

PIN FUNCTIONS

DA7--DA0 (input/output/high impedance): pins 30--37 (AY-3-8910)
Data/Address 7--0: pins 21--28 (AY-3-8912)
pins 4--11 (AY-3-8913)

These 8 lines comprise the 8-bit bidirectional bus used by the microprocessor to send both data and addresses to the PSG and to receive data from the PSG. In the data mode, DA7--DA0 correspond to Register Array bits B7--B0. In the address mode, DA3--DA0 select the register number ($0-17_8$) and a DA7--DA4 in conjunction with address inputs $\overline{A9}$ and A8 for the high order address (chip select).

A8 (input): pin 25 (AY-3-8910)
pin 17 (AY-3-8912)
pin 23 (AY-3-8913)

$\overline{A9}$ (input): pin 24 (AY-3-8910)
pin 22 (AY-3-8913)
(not provided on AY-3-8912)

Address 9, Address 8

These "extra" address bits are made available to enable the positioning of the PSG (assigning a 16 word memory space) in a total 1,024 word memory area rather than in a 256 word memory area as defined by address bits DA7--DA0 alone. If the memory size does not require the use of these extra address lines they may be left unconnected as each is provided with either an on-chip pull down ($\overline{A9}$) or pull-up (A8) resistor. In "noisy" environments, however, it is recommended that $\overline{A9}$ and A8 be tied to an external ground and +5V, respectively, if they are not to be used.

RESET (input): pin 23 (AY-3-8910) pin 21 (AY-3-8913)
pin 16 (AY-3-8912)

For initialization/power-on purposes, applying a logic "0" (ground) to the Reset pin will reset all registers to "0". The Reset pin is provided with an on-chip pull-up resistor.

CLOCK (input): pin 22 (AY-3-8910) pin 20 (AY-3-8913)
pin 15 (AY-3-8912)

This TTL-compatible input supplies the timing reference for the Tone, Noise and Envelope Generators.

BDIR, BC2, BC1 (inputs): pins 27,28,29 (AY-3-8910)
pins 18,19,20 (AY-3-8912) pins 2, 3 (No BC2 on AY-3-8913 see below).

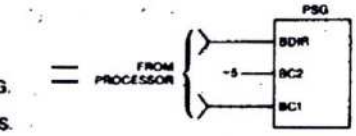
Bus DIRection, Bus Control 2,1

These bus control signals are generated directly by the CP1610 series of microprocessors to control all external and internal bus operations in the PSG. When using a processor other than the CP1610, these signals can be provided either by comparable bus signals or by simulating the signals on I/O lines of the processor. The PSG decodes these signals as illustrated in the following:

BDIR	BC2	BC1	CP1610 FUNCTION	PSG FUNCTION
0	0	0	NACT	INACTIVE. See 010 (IAB).
0	0	1	ADAR	LATCH ADDRESS. See 111 (INTAK).
0	1	0	IAB	INACTIVE. The PSG/CPU bus is inactive, DA7–DA0 are in a high impedance state.
0	1	1	DTB	READ FROM PSG. This signal causes the contents of the register which is currently addressed to appear on the PSG/CPU bus. DA7–DA0 are in the output mode.
1	0	0	BAR	LATCH ADDRESS. See 111 (INTAK).
1	0	1	DW	INACTIVE. See 010 (IAB).
1	1	0	DWS	WRITE TO PSG. This signal indicates that the bus contains register data which should be latched into the currently addressed register. DA7–DA0 are in the input mode.
1	1	1	INTAK	LATCH ADDRESS. This signal indicates that the bus contains a register address which should be latched in the PSG. DA7–DA0 are in the input mode.

While interfacing to a processor other than the CP1610 would simply require simulating the above decoding, the redundancies in the PSG functions vs. bus control signals can be used to advantage in that only four of the eight possible decoded bus functions are required by the PSG. This could simplify the programming of the bus control signals to the following, which would only require that the processor generate two bus control signals (BDIR and BC1, with BC2 tied to +5V). This is the case with the AY-3-8913 with BC2 pulled high internally.

BDIR	BC2	BC1	PSG FUNCTION
0	1	0	INACTIVE.
0	1	1	READ FROM PSG.
1	1	0	WRITE TO PSG.
1	1	1	LATCH ADDRESS.



ANALOG CHANNEL A, B, C (outputs): pins 4, 3, 38 (AY-3-8910)
pins 5, 4, 1 (AY-3-8912) pins 17, 15, 18 (AY-3-8913)

Each of these signals is the output of its corresponding D/A Converter, and provides an up to 1V peak-peak signal representing the complex sound waveshape generated by the PSG.

IOA7--IOA0 (input/output): pins 14--21 (AY-3-8910)
pins 7--14 (AY-3-8912) (not provided on AY-3-8913)

IOB7--IOB0 (input/output): pins 6--13 (AY-3-8910)
(not provided on AY-3-8912) (not provided on AY-3-8913)

Input/Output A7--A0, B7--B0

Each of these two parallel input/output ports provides 8 bits of parallel data to/from the PSG/CPU bus from/to any external devices connected to the IOA or IOB pins. Each pin is provided with an on-chip pull-up resistor, so that when in the "input" mode, all pins will read normally high. Therefore, the recommended method for scanning external switches would be to ground the input bit.

TEST 1: pin 39 (AY-3-8910) pin 14 (AY-3-8913) pin 2 (AY-3-8912)
TEST 2: pin 26 (AY-3-8910) pin 12 (AY-3-8913)
(not connected on AY-3-8912)
These pins are for General Instrument test purposes only and should be left open—do not use as tie-points.

V_{CC}: pin 40 (AY-3-8910) pin 13 (AY-3-8913) pin 3 (AY-3-8912)
Nominal +5Volt power supply to the PSG.

V_{SS}: pin 1 (AY-3-8910) pin 19 (AY-3-8913) pin 6 (AY-3-8912)
Ground reference for the PSG.

CHIP SELECT (Input) Pin 24 (AY-3-8913 only)
This input signal goes low to enable the PSG to read data on the data bus or write data from the data bus to one of the internal registers. For these above operations to occur, this signal must be true in addition to the current bus address being a valid PSG address. This signal must be valid for all read and write operations. The pin has an internal pull down to V_{SS}.

ARCHITECTURE

The AY-3-8910/8912/8913 is a register oriented Programmable Sound Generator (PSG). Communication between the processor and the PSG is based on the concept of memory-mapped I/O. Control commands are issued to the PSG by writing to 16 memory-mapped registers. Each of the 16 registers within the PSG is also readable so that the microprocessor can determine, as necessary, present states or stored data values.

All functions of the PSG are controlled through the 16 registers which once programmed, generate and sustain the sounds, thus freeing the system processor for other tasks.

REGISTER ARRAY

The principal element of the PSG is the array of 16 read/write control registers. These 16 registers look to the CPU as a block of memory and as such occupy a 16 word block out of 1,024 possible addresses. The 10 address bits (8 bits on the common data/address bus, and 2 separate address bits A8 and $\overline{A9}$) are decoded as follows:

*$\overline{A9}$	A8	DA7	DA6	DA5	DA4	DA3	DA2	DA1	DA0
0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
THRU									
0	1	0	0	0	0	1	1	1	1
HIGH ORDER (Chip Select)						LOW ORDER (Register No.)			

* $\overline{A9}$ is not provided on the AY-3-8912.

The four low order address bits select one of the 16 registers ($R0–R17_8$). The six high order address bits function as "chip selects" to control the tri-state bidirectional buffers (when the high order address bits are "incorrect", the bidirectional buffers are forced to a high impedance state). High order address bits $\overline{A9}$, A8 are fixed in the PSG design to recognize a 01 code; high order address bits DA7–DA4 may be mask-programmed to any 4-bit code by a special order factory mask modification. Unless otherwise specified, address bits DA7–DA4 are programmed to recognize only a 0000 code. A valid high order address latches the register address (the low order 4 bits) in the Register Address Latch/Decoder block. A latched address will remain valid until the receipt of a new address, enabling multiple reads and writes of the same register contents without the need for redundant re-addressing.

Conditioning of the Register Address Latch/Decoder and the Bidirectional Buffers to recognize the bus function required (inactive, latch address, write data, or read data) is accomplished by the Bus Control Decode block.

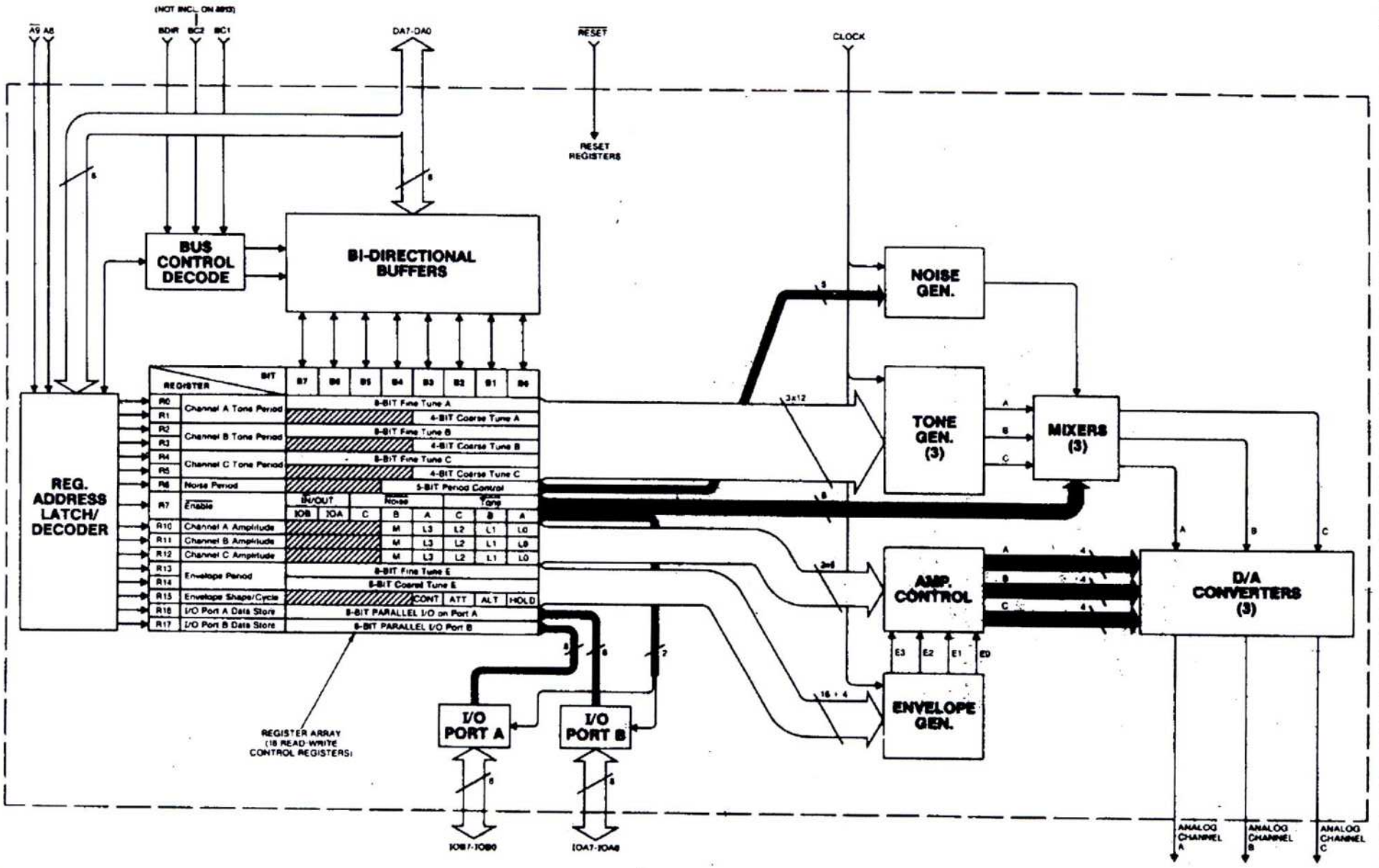
SOUND GENERATING BLOCKS

The basic blocks in the PSG which produce the programmed sounds include:

Tone Generators	produce the basic square wave tone frequencies for each channel (A,B,C)
Noise Generator	produces a frequency modulated pseudo random pulse width square wave output.
Mixers	combine the outputs of the Tone Generators and the Noise Generator. One for each channel (A,B,C).
Amplitude Control	provides the D/A Converters with either a fixed or variable amplitude pattern. The fixed amplitude is under direct CPU control; the variable amplitude is accomplished by using the output of the Envelope Generator.
Envelope Generator	produces an envelope pattern which can be used to amplitude modulate the output of each Mixer.
D/A Converters	the three D/A Converters each produce up to a 16 level output signal as determined by the Amplitude Control.

I/O PORTS

Two additional blocks are shown in the PSG Block Diagram which have nothing directly to do with the production of sound—these are the two I/O Ports (A and B). Since virtually all uses of microprocessor-based sound would require interfacing between the outside world and the processor, this facility has been included in the PSG. Data to/from the CPU bus may be read/written to either of two 8-bit I/O Ports without affecting any other function of the PSG. The I/O Ports are TTL-compatible and are provided with internal pull-ups on each pin. Both Ports are available on the AY-3-8910; only I/O Port A is available on the AY-3-8912; no ports are available on the AY-3-8913.



PSG BLOCK DIAGRAM

OPERATION

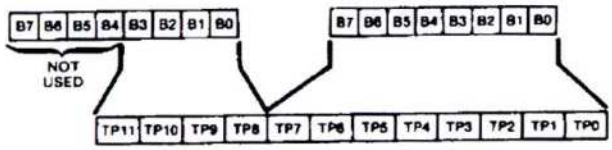
Since all functions of the PSG are controlled by the processor via a series of register loads, a detailed description of the PSG operation can best be accomplished by relating each PSG function to the control of its corresponding register. The function of creating or programming a specific sound or sound effect logically follows the control sequence listed:

Operation	Registers	Function
Tone Generator Control	R0--R5	Program tone periods.
Noise Generator Control	R6	Program noise period.
Mixer Control	R7	Enable tone and/or noise on selected channels.
Amplitude Control	R10--R12	Select "fixed" or "envelope-variable" amplitudes.
Envelope Generator Control	R13--R15	Program envelope period and select envelope pattern

Tone Generator Control
(Registers R0, R1, R2, R3, R4, R5)

The frequency of each square wave generated by the three Tone Generators (one each for Channels A, B, and C) is obtained in the PSG by first counting down the input clock by 16, then by further counting down the result by the programmed 12-bit Tone Period value. Each 12-bit value is obtained in the PSG by combining the contents of the relative Coarse and Fine Tune registers, as illustrated in the following:

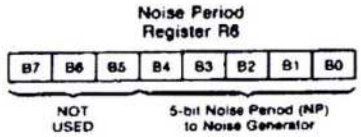
Coarse Tune Register	Channel	Fine Tune Register
R1	A	R0
R3	B	R2
R5	C	R4



12-bit Tone Period (TP) to Tone Generator

Noise Generator Control
(Register R6)

The frequency of the noise source is obtained in the PSG by first counting down the input clock by 16, then by further counting down the result by the programmed 5-bit Noise Period value. This 5-bit value consists of the lower 5 bits (B4--B0) of register R6, as illustrated in the following:



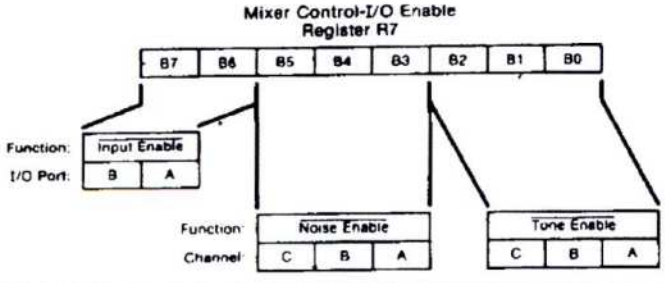
Mixer Control-I/O Enable
(Register R7)

Register R7 is a multi-function $\overline{\text{Enable}}$ register which controls the three Noise/Tone Mixers and the two general purpose I/O Ports.

The Mixers, as previously described, combine the noise and tone frequencies for each of the three channels. The determination of combining neither/either/both noise and tone frequencies on each channel is made by the state of bits B5--B0 of R7.

The direction (input or output) of the two general purpose I/O Ports (IOA and IOB) is determined by the state of bits B7 and B6 of R7.

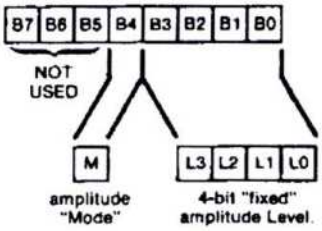
These functions are illustrated in the following:



Amplitude Control
(Registers R10, R11, R12)

The amplitudes of the signals generated by each of the three D/A Converters (one each for Channels A, B, and C) is determined by the contents of the lower 5 bits (B4--B0) of registers R10, R11, and R12 as illustrated in the following:

Amplitude Control Register	Channel
R10	A
R11	B
R12	C

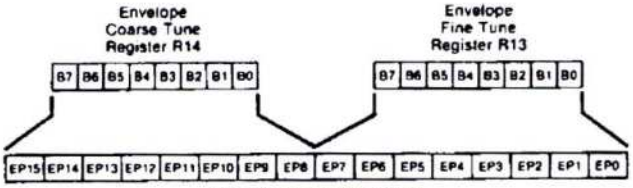


Envelope Generator Control
(Registers R13, R14, R15)

To accomplish the generation of fairly complex envelope patterns, two independent methods of control are provided in the PSG: first, it is possible to vary the frequency of the envelope using registers R13 and R14; and second, the relative shape and cycle pattern of the envelope can be varied using register R15. The following paragraphs explain the details of the envelope control functions, describing first the envelope period control and then the envelope shape/cycle control.

ENVELOPE PERIOD CONTROL (Registers R13, R14)

The frequency of the envelope is obtained in the PSG by first counting down the input clock by 256, then by further counting down the result by the programmed 16-bit Envelope Period value. This 16-bit value is obtained in the PSG by combining the contents of the Envelope Coarse and Fine Tune registers, as illustrated in the following:

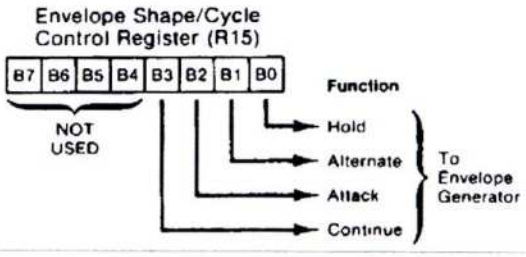


16-bit Envelope Period (EP) to Envelope Generator

ENVELOPE SHAPE/CYCLE CONTROL (Register R15)

The Envelope Generator further counts down the envelope frequency by 16, producing a 16-state per cycle envelope pattern as defined by its 4-bit counter output, E3 E2 E1 E0. The particular shape and cycle pattern of any desired envelope is accomplished by controlling the count pattern (count up/count down) of the 4-bit counter and by defining a single-cycle or repeat-cycle pattern.

This envelope shape/cycle control is contained in the lower 4 bits (B3--B0) of register R15. Each of these 4 bits controls a function in the envelope generator, as illustrated in the following:



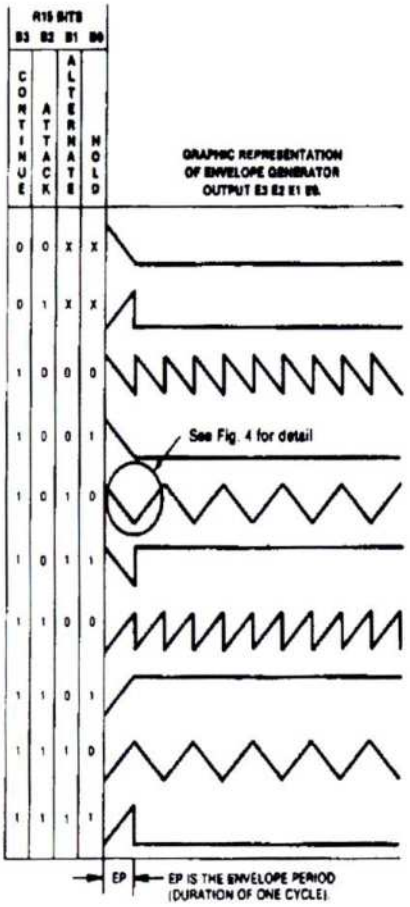


Fig. 1 ENVELOPE SHAPE/CYCLE OPERATION

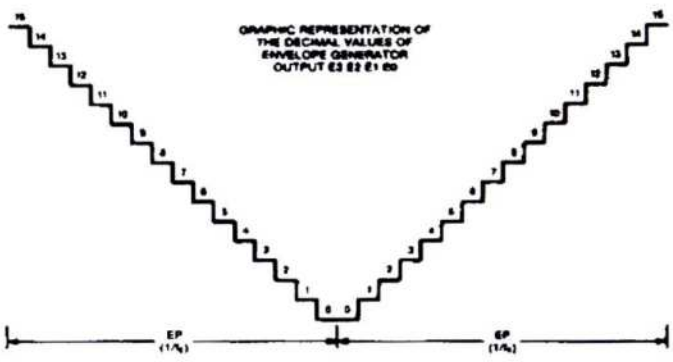


Fig. 2 DETAIL OF TWO CYCLES OF Fig. 1 (ref. waveform "1010" in Fig. 1)

I/O Port Data Store (Registers R16, R17)

Registers R16 and R17 function as intermediate data storage registers between the PSG/CPU data bus (DA0--DA7) and the two I/O ports (IOA7--IOA0 and IOB7--IOB0). Both ports are available in the AY-3-8910; only I/O Port A is available in the AY-3-8912; none are available on the AY-3-8913. Using registers R16 and R17 for the transfer of I/O data has no effect on sound generation.

D/A Converter Operation

Since the primary use of the PSG is to produce sound for the highly imperfect amplitude detection mechanism of the human ear, the D/A conversion is performed in logarithmic steps with a normalized voltage range of from 0 to 1 Volt. The specific amplitude control of each of the three D/A Converters is accomplished by the three sets of 4-bit outputs of the Amplitude Control block, while the Mixer outputs provide the base signal frequency (Noise and/or Tone).

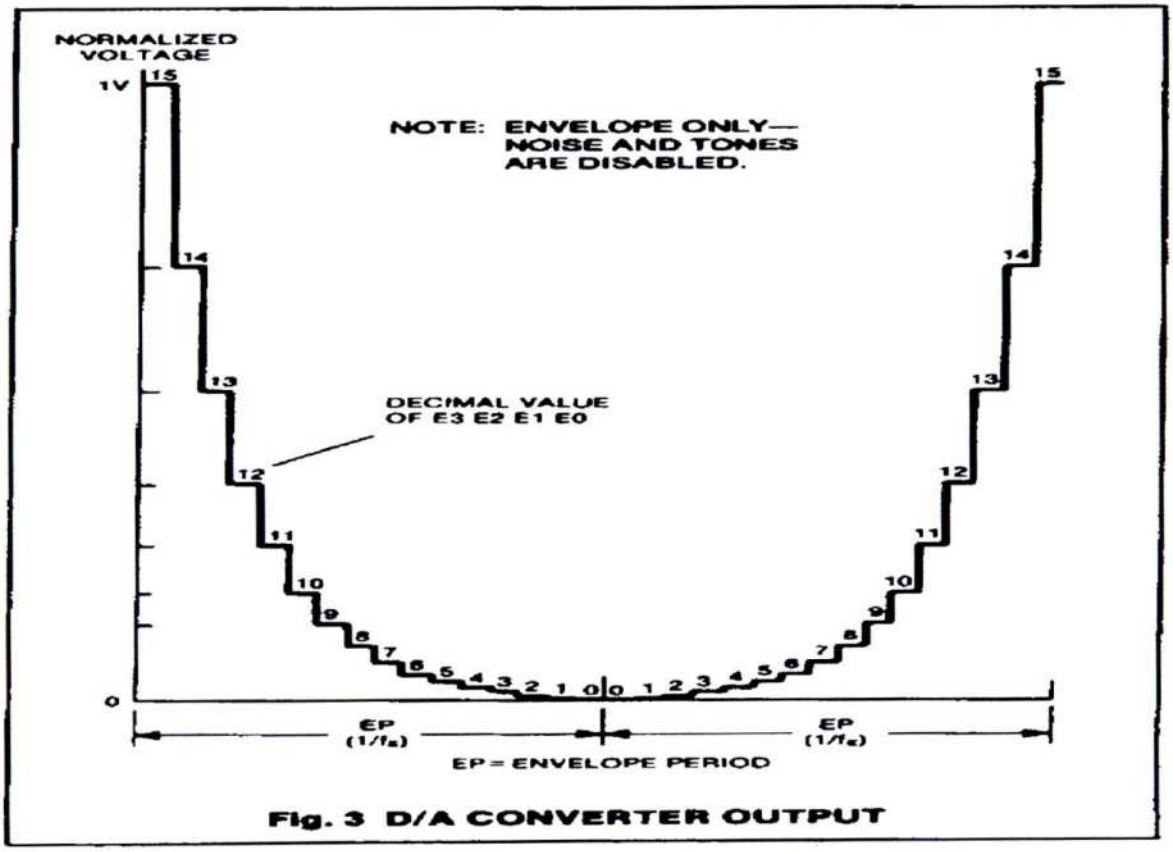
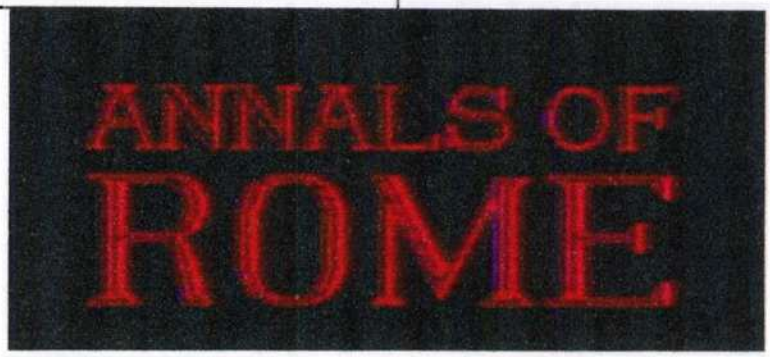


Fig. 3 D/A CONVERTER OUTPUT

Programmtest

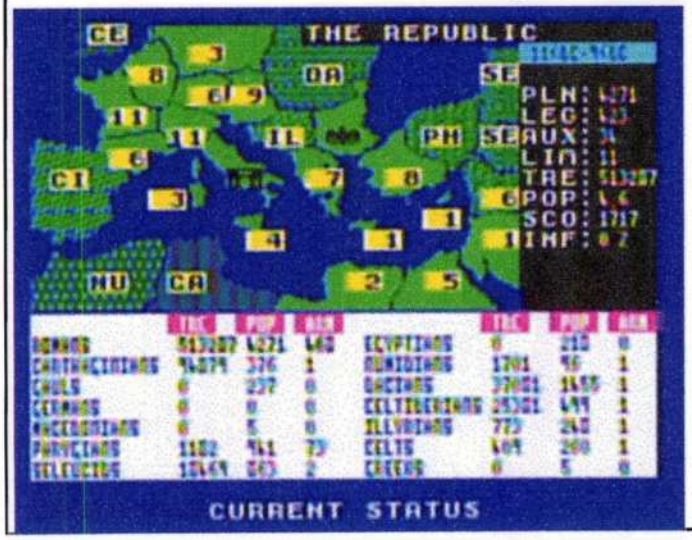


Programm	Annals of Rome
Hersteller	PSS
System	48k
Preis	?
Bezugsquelle	Gebrauchtmarkt, Internet

Schon immer eines meiner Lieblings-Strategiespiele war Annals of Rome. Ich hatte schon 1986 einen Spielbericht darüber in der ASM gelesen und irgendwann später auch eine Multiface-Kopie erhalten. Leider bewahrheitete sich bei meiner Kopie, was auch die ASM über das Spiel schrieb. Es ist zwar gut, aber nach einiger Zeit stürzt es ab. Nun bin ich letztens bei einem Softwareaufkauf auf die Original-Versioin des Spieles gestossen und sofort war das verlangen nach diesem Spiel da. Nach mittlerweile mehreren Wochen Testzeit kann ich sagen: Diese Originalversion des Spieles stürzt nicht ab, sondern läuft einwandfrei. Was natürlich die Frage aufwirft, aus welcher Quelle denn die ASM denn damals die Testversion bezog. Etwa auch eine Kopie? Naja, Fragen können wir nicht mehr, der Tronic-Verlag hat vor 2-3 Jahren pleite gemacht. Ein Clubmitglied hat damals auf der Pleiteauktion auch einen +3 ersteigern können. Gratuliere. Leider habe ich zu spät von dieser Auktion erfahren...

Jetzt aber zum Spiel. Worum geht es überhaupt. Man beginnt im Jahr 273 vor Christus die Geschicke des römischen Imperiums zu leiten. Zu dieser Zeit herrschen die Römer nur in Italien, die Gallier sind die Vormacht in Europa. Mit etwas Geschick kann man das aber bald ändern. Aus einer Reihe von 21 Senatoren kann man unter Beachtung ihres Geschicks, der Loyalität und des Alters geeignete Feldherren auswählen um die damals bekannte Welt zu erobern. Dabei spielt das Geld, das man durch Steuern einnimmt nicht einmal die tragende Rolle, den hat man einmal einige Länder erobert, geht das Geld eigentlich nie mehr aus. Die größere Gefahr geht von den Feldherren aus, die ab und an dazu übergehen, zu rebellieren und gegen Rom ziehen. Da muss man seine loyalen Truppen zusammenziehen und den Rebell besiegen. Aber auch bereits besiegte Völker, die immer wieder den Aufstand proben, binden die Truppen an bestimmte Plätze. Wobei man aber auch immer wieder Truppen bekommt, Legionäre in allen italienischen Ländern, also Italien selbst, die Alpen, Südfrankreich, Sardinien und Sizilien. Hilfstruppen vor allem aus den afrikanischen Ländern und stationäre Truppen aus den Limesländern Deutschland und Belgien.

Das Spiel ist immer wieder aufgeteilt in Perioden Eine Periode kann je nach dem wieviel passiert für ein Jahr oder 25 Jahre stehen. Diese Periode besteht aus 7 Phasen. In der ersten Phase bekommt man ein Bild von der Welt, wie sie momentan besteht, mit der Möglichkeit den Spielstand zu speichern (nach jeder Periode zu empfehlen). In der zweiten Phase werden Steuern eingetrieben, wobei es 2 Steuersätze gibt. Wählt man den höheren Steuersatz, wird die Bevölkerung und mit ihr die Senatoren unruhig und lassen sich nur durch grosse Landgewinne wieder beruhigen. Auf der anderen Seite bringt es natürlich mehr Geld und damit mehr Truppen. Die dritte Phase zeigt uns, welche Senatoren noch zur Verfügung stehen. Einige werden zurückgetreten sein, andere vielleicht auch auf den Schlachtfeldern der Welt gefallen. Es ist die Phase in der man sich die Feldherren aussuchen kann, auf die man sich verlassen will. In der vierten Phase werden die bestehenden Senatoren ergänzt durch neue Jungsenatoren, deren Loyalität einem noch nicht klar ist. All diese Senatoren können jetzt in die einzelnen eroberten Länder versetzt werden um dort die römischen Gesetze durchzusetzen, Feldzüge vorzubereiten oder Aufstände niederzuschlagen. Die fünfte Phase zeigt uns dann, ob die eingesetzten Feldherren sich auch loyal verhalten werden. Ausserdem wird der Stadthalter von Rom ausgesucht. Sieht man schon, das ein Feldherr eine Revolution plant, kann man noch entsprechend Geld in die Truppen pumpen, damit diese sich loyal verhalten. Besonders ausgewirkt hat es sich bei mir noch nicht besonders, aber es wird in der Anleitung empfohlen. Sollten sich also tatsächlich Rebellen unter den Feldherren befinden, dann folgt einen nächste Phase des Bürgerkriegs, ansonsten geht es gleich zu den Feldzügen in fremde Länder.



Das Spiel ist vielleicht kein grafischer Leckerbissen mit Special-Effects, aber es kann dennoch begeistern. Die Schlachten spielen sich unspektakulär ab, indem die angreifende und die verteidigende Macht einfach in Zahlen dargestellt wird, solange bis eine Seite bei 0 angekommen ist und damit besiegt wurde. Die Stärke der eigenen Truppen setzt

sich allerdings nicht nur aus der reinen Truppenstärke zusammen, sondern auch aus der Stärke ihres Feldherrens. Erobert man das Heimatland eines Volkes, bekommt man nicht nur die Staatskasse dieses Volkes, auch werden deren Feldzüge sofort eingestellt, mit dem Ziel die Truppen so schnell wie möglich zur Rückeroberung des Heimatlandes zu bewegen. Ist ein Land erobert, wird das Land auch von Römern besiedelt werden und mit den Jahren werden dort immer mehr Römer leben und damit die Basis für den Widerstand immer kleiner. Auch dies wird am Ende einer Periode dargestellt. Ein weiterer Pluspunkt des Spieles ist, das es sich an tatsächliche Zeitabläufe hält. So wird man in der Zeit der Völkerwanderung es mit den Germanen zu tun bekommen, während man ja am Anfang hauptsächlich die Gallier bekämpt. Kann ein fremdes Volk Rom erobern, kann man das Kapitol auch versetzen in ein anderes Land. In der Anleitung wird empfohlen, das Kapitol sobald die Germanen bis Rom gelangt sind, nach Konstantinopel zu versetzen und sich damit auch an geschichtlichen Ereignissen zu orientieren. In Asien kann man dann dem Treiben in Europa mit etwas Abstand begegnen. Durch die Vielzahl an Rebellionen und Ereignissen wie die Völkerwanderung ist es wohl nicht möglich, die Welt zu erobern, das haben die Römer auch nicht geschafft. Ziel des Spieles ist es hauptsächlich zu überleben...
Te

Adventurelösung: Church of Death

Hallo liebe Adventurefreunde!!

Das Programm, das wir uns heute ansehen wollen, ist von seiner Anlage her eher zu den einfacheren Adventures zu rechnen und deshalb wurde es wohl auch als Public Domain Version vertrieben was aber nicht bedeuten soll, daß derartige Programme schlecht sind. Wo wir dieses Adventure aufgetrieben haben, wissen wir nicht mehr, nur daß es uns ein User aus England überlassen hat. Der Autor dieses Programmes ist uns nicht bekannt, aber das soll uns nicht daran hindern, die Nase in dieses Programm zu stecken. Nun, worum geht es bei diesem Abenteuer. Hier kurz die Geschichte zum Spiel. In einer alten verlassenen Kirche treiben nunmehr schon seit längerer Zeit finstere Gestalten ihr Unwesen. Es wird sogar gesagt, der Teufel hätte Besitz von diesem Ort ergriffen. Das hört sich schon mal ganz schön schauerlich an, ist aber im Programm nur halb so wild. Hier kommt nun der Spieler ins Geschehen, dessen Aufgabe es ist, die Kirche wieder zu dem zu machen, was sie ihrer Zweckbestimmung folgend auch sein soll, d. h. wir müssen die Geister (den Teufel) austreiben. Wer sich mit Mythen in diesem Bereich auskennt weiß, daß ein Kreuz bekanntlicherweise ein probates Mittel darstellt, solchen Gestalten Einhalt zu gebieten. Deshalb ist es unsere Aufgabe, vier Teile eines Kreuze zu finden und mit dem wieder vereinten Symbol der Hoffnung unsere Ausgabe erfolgreich abzuschließen. Soviel zu der Hintergrundgeschichte. Kommen wir nun zu den im Programm anzutreffenden Örtlichkeiten, die ihr auch wieder dem beiliegenden Plan entnehmen könnt:

01) Outside the church of lost souls
02) Inside the church
03) In the vicar's rest room
/ a bit of a cross, sign
04) In front of the altar
/ communal bread, communal wine
05) In a cupboard / rusty old key
06) In the religious regalia cupboard
/ bell ringer's certificate
07) In a boringly square room / glue
08) In front of a large iron gate
09) Near a sacrificial shrine
/ a bit of a cross
10) At the base of the spiral stairs
/ tatty old sign
11) In the belfry
12) At the church organ / a bit of a cross
13) At the top of the belltower
/ match
14) In the oil candle store cupboard
/ candle
15) In a very dark tunnel
16) In a pitch black corridor
17) At the devil's altar
/ a bit of a cross
18) At the east wing of the graveyard
/ bible
19) At the south-east wing of the graveyard
20) At the south wing of the graveyard
21) At the south-west wing of the graveyard
22) At the west wing of the graveyard
23) On the roof of the belltower

Soviel zu den Locations auf die wir stoßen können. Wie wohl jeder schon anhand der Zahl der Räumlichkeiten annehmen wird, gestaltet sich die Lösung dieses Adventures relativ einfach und im Umfang recht kompakt. Wir starten an unserem Ausgangsort - vor der Kirche und machen so weiter.....

N, E, get cross, read sign (ein relativ unbedeutender Text erscheint und das einzige was wir uns merken sollten ist das Wort GIZZMO. Die Sache riecht irgendwie nach Gremlins - keine Angst, der Schein trügt), W, N, W, get key, E, E, get

certificate, say gizzmo (dadurch ist es uns möglich in einen quadratischen Raum zu gelangen), get glue, N, unlock gate (mit Hilfe des Schlüssels - dadurch können wir weiter nach Norden und gelangen zu einem Schrein), get cross, S, S, W, W, N, read sign (darauf steht, daß man von hier ab nur als zertifizierter Glockenläuter weiter darf - kein Problem für uns, wir haben ja das Zertifikat), U, W, get cross, E, U, get match, D, D, S, S, W, get candle, say gizzmo (wir gelangen in einen dunklen Tunnel), S, light candle, S, get cross, mend cross (dazu braucht man alle vier Teile sowie den Leim), throw cross.

Und schon haben wir die Kirche von ihren Plagegeistern befreit. Wie ihr sehen konntet, haben wir bei unserer Lösung 5 Räume nicht betreten (Locations 19 - 23) sie aber der Vollständigkeit halber im Plan eingezeichnet. Desweiteren gibt es bei diesem Adventure drei sogenannte Red Herrings, also Gegenstände, die zur Lösung nicht gebraucht werden und nur der Verwirrung dienen. Es sind dies, die Bibel sowie Brot und Wein. Damit haben wir wieder einmal ein kleines Adventure gelöst und können es abhaken. Hoffentlich hatte der eine oder andere von euch wieder Gefallen an unserer Arbeit. Damit ist Zeit sich neuen Aufgaben zu stellen. Hier haben wir schon das nächste Adventure:

Adventurelösung: The Forest at World´s End

Seid gegrüßt Abenteurer!!!
Jetzt und hier ist wieder einmal Adventurezeit angesagt und das Programm, dem wir uns heute widmen wollen, stammt aus dem Hause Interceptor. Die Rede ist von „The Forest at World's End" und schon der Titel verspricht einiges Interessantes. Doch dazu kommen wir dann im Laufe der Lösung. Bei diesem Adventure übernehmen wir wieder einmal, wie so oft, die Rolle des edlen Retters, denn wir müssen die entführte Prinzessin zuerst einmal finden, retten und nach Hause bringen. Das hört sich ein bißchen wie bei Robin Hood an und sicherlich sind auch daraus bestimmte Grundmotive in das Programm eingeflossen. Desweiteren treffen wir auf unseren Wegen auf mancherlei Gestalten wie zum Beispiel einen Elf (Kobold - kommt mehrmals vor), einen Lizard (Eidechse - von denen gibt es auch ein paar im Programm), eine Woodnymph (Waldnymphe - scheint so eine Art botanische Krankenschwester zu sein), eine Drachen (der uns ausnahmsweise einmal hilfreich zur Seite steht) sowie einen Blacksmith (Grobschmied) der uns ein Schwert machen muß, ohne das wir keine Chance haben schließlich den bösen Zauberer Zarn zu besiegen. Ausserdem treffen wir noch auf Demons (Dämonen) sowie einen Warrior (Krieger) die uns alle feindlich gesonnen sind. Nun, da wir wissen, worin unsere Aufgabe besteht, ist es an der Zeit sich auf die Socken respektive auf den Weg zu machen. Das Adventure selbst hat, wie ihr im Plan sehen könnt, 55 Locations und ist damit nicht so groß wie manch anderes Programm, das wir bisher schon mal in Angriff genommen haben. Aber auch hier kann genug passieren. Kommen wir nun aber endlich zu den Locations und dem abgedruckten Plan:

01) In the great valley
02) In the vale of shadows
/ old man, bow, arrows
03) On a long farm track
04) At a large farmhouse
05) Inside the farmhouse
/ some food
06) In the forest A
07) In the forest B
08) In the leafy glade
09) In the woodman's clearing
/ log
10) At the woodman's hut
11) Inside the woodman's hut
/ silver coin
12) In the forest C
13) In the forest D
14) At a burned out farm
15) In an overgrown fruit grove
16) On a forest path A
/ horn
17) On a forest path B
18) At the western edge of a chasm
19) At the eastern edge of a chasm
20) On an open plain
21) On a high plateau
22) At the western bank of a broad river / rowing boat
23) At the wooded vale
/ giant spider
24) At the old well
/ rope
25) In the boat
26) On the river
27) At the eastern bank of a broad river
28) On marshy ground
29) In the enchanted wood A
30) In the enchanted wood B
/ woodnymph
31) In the forest of signs
/ pack of wolves, ring
32) In the enchanted wood C
33) On a rocky outcrop
34) At the brink of a precipice
/ dragon
35) At the boTtom of the precipice
36) In wildmoor woods A

37) At marl's gateway
38) At the plain of marl A
39) At the plain of marl B
40) At the blackskmith's forge
41) Inside the forge
/ blacksmith, sword
42) At the base of a volcano
43) On a narrow ledge
44) At the top of the volcano
/ projection of rock
45) Inside the volcano / chest
46) In wildmoor woods B
47) In the forest of night A
48) In the forest of night B
49) At the witch's hovel
50) Inside the witch's hovel
/ witch, key
51) At a rock wall
/ glowing rock
52) In the cavern of silence
/ demons
53) In a rock passage
/ karl warrior
54) In the great hall of zarn
55) In the dungeon
/ wizard Zarn, princess Mara

Nach den Locations und den einleitenden Gedanken zum Programm kommen wir nun zur schrittweisen Lösung. Ausgehend von unserer Startposition fahren wir wie folgt fort:

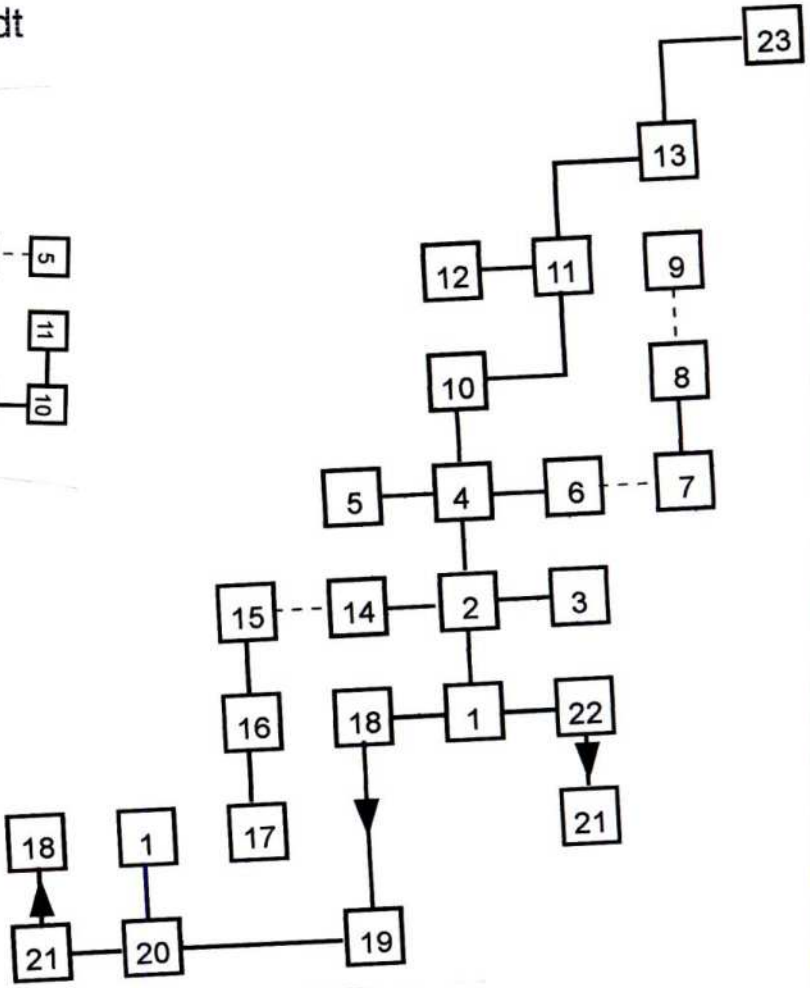
S (ein alter Mann erscheint und legt einen Bogen und einige Pfeile ab. Er sagt: Diese Pfeile sind mit Eisenspitzen versehen, dem Metall, das von den Legionen der Finsternis am meisten gefürchtet wird. Dann verschwindet er.), take bow, take arrows, N, N, N, open door, enter farmhouse, take food, S, S, W, E, N, E, N, take log, N, open door, enter hut, take coin, E, S, W, S, S, S (es kann sein, daß wir hier auf einen Kobold treffen), kill elf with bow, S, S, take horn, N, E, S, lay log across chasm, E, E (wenn wir jetzt auf eine fliegende Eidechse treffen), kill lizard with bow, E, S, W, W, take rope, E, N, climb into boat, row across river, climb out of boat (falls sich hier wiederum eine Eidechse befinden sollte, töten wir sie wie die andere vorhin), N, N (wir erhaschen einen flüchtigen Blick auf eine Waldnymphe in den Bäumen), N, N (wir werden von einem Rudel Wölfe schwer verwundet), help (solange wiederholen, bis die Waldnymphe erscheint und unsere Wunden heilt), kiss woodnymph (bevor sie verschindet überläßt sie uns einen Ring), drop food, take ring, S, E, E, N (hier ist ein Drache, der uns beobachtet), blow horn (der Drache bringt uns auf den Boden des Abgrunds), E (der alte Mann erscheint wieder und sagt: Suche den Schmied um die Höllenklinge zu erschaffen die du brauchst um Zarn herauszufordern. Du wirst die Kraft des Vulkanherzens benötigen), N, E (hier in der Gegend gibt es schon wieder eine Eidechse...ihr ergeht es wie den beiden anderen), N, N, enter forge (Der Schmied sagt: Ich wurde instruiert für dich eine mächtiges Schwert anzufertigen aber um es fertigzustellen, benötige ich die Kristalle des Vulkans. Suche sie und kehre hierher zurück), S, E, U, U, tie rope to projection (das Seil baumelt an der Innenseite des Vulkans herab), climb down rope, take chest, climb up rope, D, D, W, enter forge, drop chest, S, W, S, W, S, S, S, S, S, wear ring, open door, enter hovel (die Hexe bemerkt den Ring an unserem Finger und verschwindet), take key, E, N (wenn wir den Kobold treffen, töten wir ihn „kill elf with bow"), N, N, N, N, E, N, N, enter forge, unlock chest, open chest (darin befinden sich die benötigten Kristalle), drop key, take crystals, give crystals to blacksmith (er vollendet unser Schwert), take sword, S, W, S, W, S, E (wir können jetzt einen glühenden Felsen sehen), touch rock (ein Durchgang in Richtung Osten tut sich auf), E, kill demons with sword (solange wiederholen, bis wir sie erledigt haben), look (wir können jetzt weiter nach Osten), E, kill warrior with sword, E, D (wir sehen den Zauberer Zarn und Prizessin Mara), kill Zarn with sword (solange versuchen, bis er die Segel streicht. Daraufhin spricht die Prinzessin: „Mein tapferer Krieger, laßt uns gehen. Führe und ich folge dir!!"), kiss princess, U, S, W, W, N, W, blow horn (der Drache erscheint abermals und bringt beide auf die Spitze des Abgrundes), W, W, W, S, S, S, climb into boat, row across river, climb out of boat, N, W, S, W, W, W, N, N, W.....Das Adventure ist gelöst and the Final message appears:

„Congratulations! The Wizard is dead, the Princess is saved. She falls into your arms and you are both carried off into the sunset by some singing wood Nymphs. The forces of light have triumphed once again."

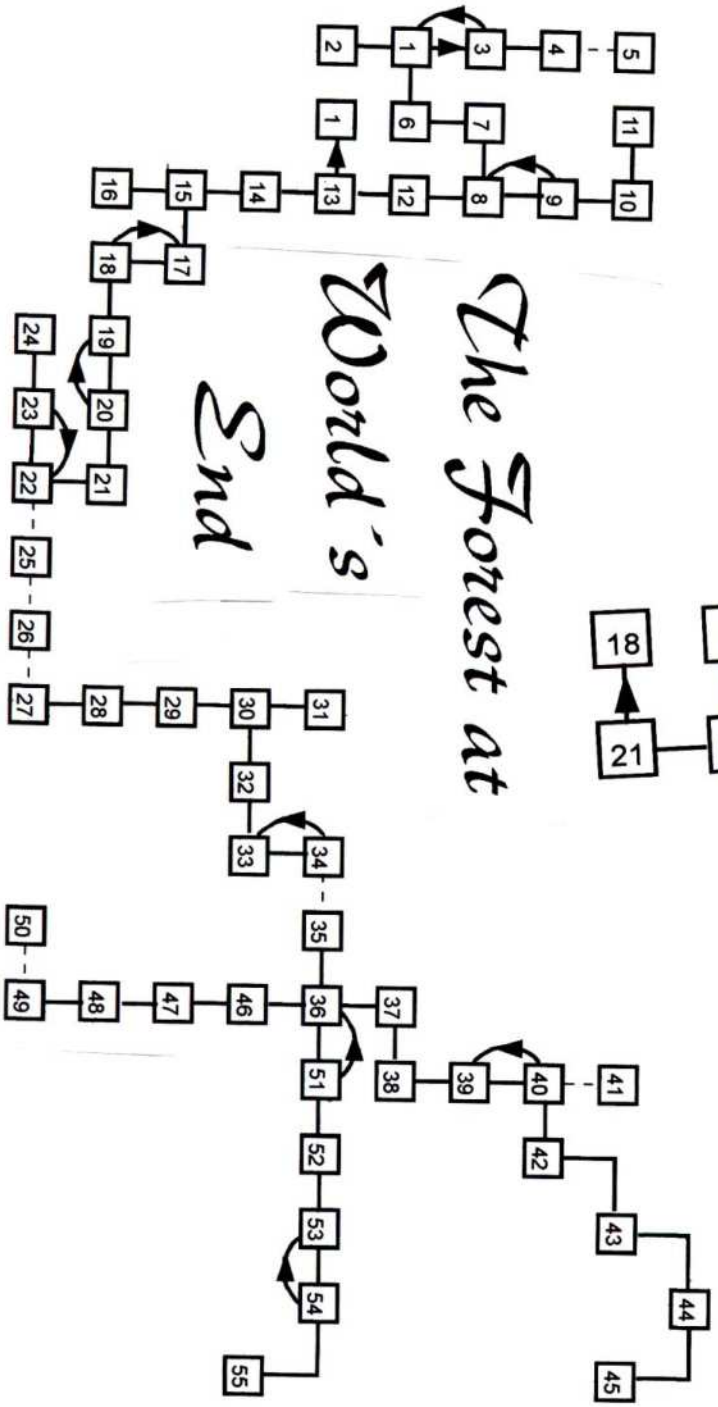
Lösungskarten

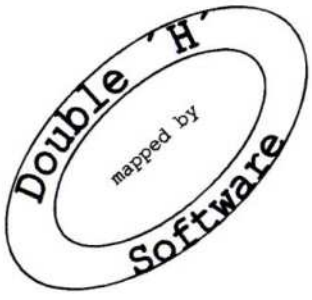
Zusätzlich zu den Adventurelösungen haben wir auf der letzten Seite noch eine hilfreiche Karte zu Terramex abgedruckt, eingesandt von Christoph Odenthal

Church of Death

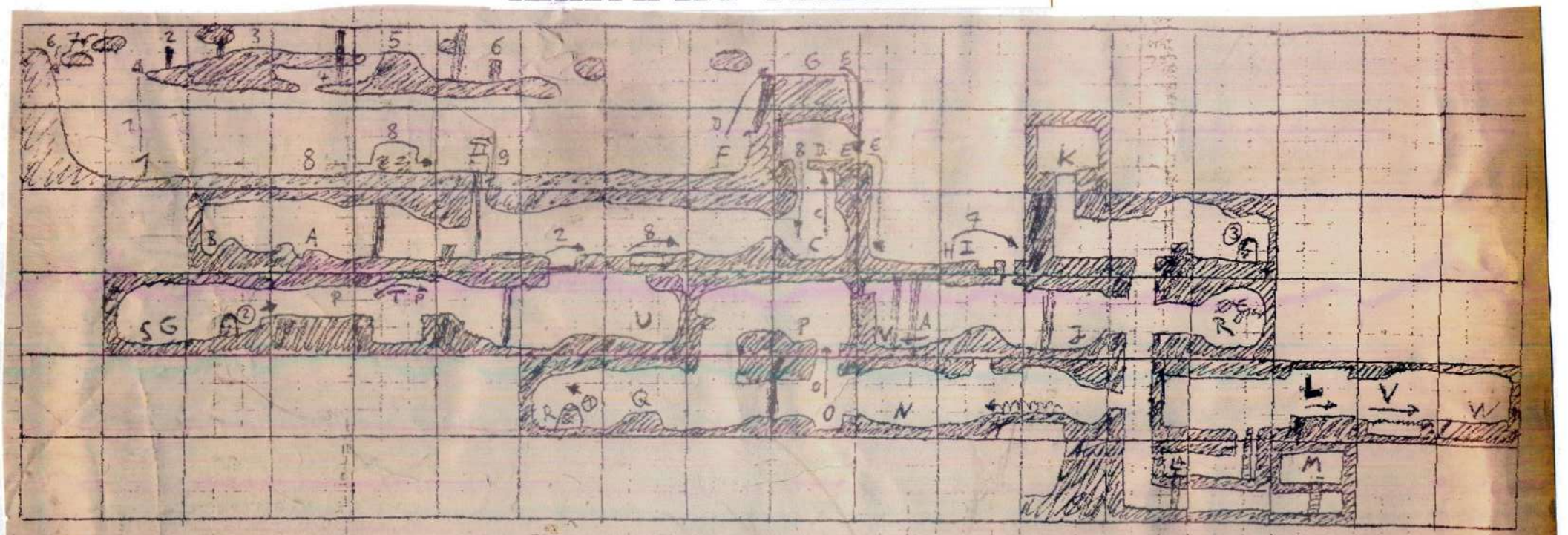


The Forest at World's End





KARTE ZU TERRAMEX



1 ✓ Vacuum Cleaner
2 ✓ Arne Expanding Bridge
3 Portex Manufactur
4 ✓ Silver Lining
5 Unicycle
6 ✓ Umbrella
7 ✓ Gunpowder (Medium)
8 ✓ Flute
9 Cricket Ball
A ✓ Flashgun
B Gunpowder (small)
C ✓ Spring
D ✓ Bellows
E Spurs
F ✓ Ballon
G ✓ Anti Radiation Pills
H ✓ Canon
I Gunpowder (Big)
J Beer Barrel
K ✓ Headlock
L ✓ Silver Coin
M ✓ Type of Tea
N ✓ Battery
O ✓ Trampoline
P ✓ Switch
Q ✓ Coat Hanger
R ✓ Energy Crystal
S ✓ Atomic Pile
T ✓ Bucket
U ✓ Red Button
V ✓ Secret Formula
W ✓ Profaser